MAGAZINE
KAPPA
34
APRILE 1995
LIRE 5.000
ZETA
FATAL FURY
GUN SMITH CATS
ISSHUKU IPPAN
OH, MIA DEA!
TUTTO SULL'AUTORE DI DRAGON BALL
AKIRA TORIYAMA
KODANSHA
EDIZIONI
STAR
COMICS

Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 34 - APRILE 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Proof Reader:
Monica Rossi
Consulenza Tecnica:
Vania Catana, Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
CIG - Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
il Kappa, Nicola Roffo, Keiko Sakisaka, Filippo Sandri
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. S.p.a. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Copyright:
Aa! Megamisama © 1995 Kosuke Fujishima
Gun Smith Cats © 1995 Kenichi Sonoda
Zed © 1995 Tai Okada & Roujin Z Project
Garoo Densetsu © 1995 SNK/Ishikawa & Dynamic Pro.
© Kodansha Ltd. 1995 - Tutti i diritti sono riservati. Gli episodi sono riprodotti col permesso di Kodansha Ltd.
© Kodansha Ltd. e Edizioni Star Comics Srl. per le parti in lingua italiana 1995. La versione italiana è pubblicata dalle Edizioni Star Comics Srl. su licenza Kodansha Ltd.
Tutte le illustrazioni riprodotte nelle pagine redazionali sono © degli autori o comunque, salvo diversa indicazione, delle persone, agenzie o case editrici detenenti i diritti.
Isshuku Ippan © 1995 by Monkey Punch. Italian translation rights arranged with Monkey Punch and Edizioni Star Comics Srl.

PER LA VOSTRA PUBBLICITA' SU QUESTO ALBO:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Terry e Andy Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear vengono convocati alla Città dei Demoni per il campionato mondiale di arti marziali, ma scoprono ben presto di essere caduti in una trappola tesa loro da Geese Howard: il vecchio nemico dei nostri eroi è stato strappato alla morte dall'oscuro re Butei, che ne ha fatto un suo adepto. Re Butei è deciso a divenire l'unica grande divinità del nostro mondo, ma per realizzare il suo delirante sogno ha bisogno di assimilare l'anima combattiva dei più mortali combattenti della Terra. Terry e compagni si avventurano così verso il Palazzo d'Oro oltrepassando barriere di mortali guerrieri, decisi ad abbattere il sovrano della Città dei Demoni, che nel frattempo ha iniziato a risvegliarsi dal suo millenario sonno...

ISSHUKU IPPAN

Ovvero la cosa più divertente dopo la mitica barzelletta del Fantasma Formaggino... "E fra le risate a profusione verrai spalmato su quel panone con un coltellino! Tié, beccati questa! Prrrrr!" (*Il Dio della Barzelletta*)

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Sopraggiungono poi a creare allegria e disastri anche Urd, la sorella maggiore, e Skuld, la sorella minore. Nel frattempo, la diavolessa Marller cerca di distruggere l'armonia del gruppetto e di sconvolgere il mondo: evoca così il Grande Re del Terrore, che però si reincarna in Urd, dando il via al Programma di Distruzione Totale, che prevede l'annullamento dell'universo conosciuto per l'inizio di una nuova era dominata dal Caos. Per far rinsavire la sorellona, Belldandy arriva addirittura a rompere i propri Sigilli Divini, ma solo con l'aiuto del magico flauto Midgard la situazione sembra risolversi. L'ultima parola spetta però al Grande Re del Terrore, che prima di sparire nel nulla morde Keiichi... e lo trasforma in una nuova versione del Programma di Distruzione Totale, per la disperazione di Belldandy.

ZETA

Seconda metà degli anni Novanta: la crescita demografica del Giappone è smisurata, ma il problema maggiore è l'eccedenza di anziani rispetto ai nuovi nati. Dato che le soluzioni adottate dal Ministero della Sanità sembrano non essere più sufficienti, progetti per nuove misure d'emergenza iniziano a farsi strada: il più innovativo e funzionale risulta essere il Progetto Zeta. Si tratta, in breve, di un avveniristico letto-robot computerizzato in grado di sopperire a tutti i bisogni dell'anziano che deve accudire. Per la presentazione ufficiale del modello Zeta viene 'utilizzato' il povero Kijuro, un vecchietto fino a quel giorno accudito con amore dalla giovane Haruko. Aiutata dai compagni di classe e da un duo di anziani hacker informatici, Haruko scopre che il suo 'nonnetto' non se la passa molto bene e che - stranamente - il computer della Sesta Generazione a lui collegato è stato sviluppato al Pentagono. Sintetizzando al computer la voce della defunta moglie di Kijuro, Haruko risveglia il nonnetto e lo invita a fuggire. Inutile dire che l'apparizione di un robot trasformabile per le strade di Tokyo crea un certo disagio, anche perché il modulo Zeta, ubbidendo a ordini inconsci di Kijuro, non si comporta sempre in maniera delicata. Intervengono così la protezione civile, la polizia e l'esercito, ma il letto-robot risulta incredibilmente inarrestabile, e dimostra ben presto una innata capacità... nell'assimilare tutti i meccanismi che si trovano sulla sua strada!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi. La loro seconda attività è però ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie! Questo però fa sì che il duo intralci i piani di Gray, un pericoloso terrorista che anche dalla prigione riesce ad agire indisturbato: progettata la fuga, il criminale contatta il corriere Bean Bandit, abile autista e uomo d'azione con cui Rally ha già avuto a che fare, e che accetta qualsiasi incarico purché ben pagato.
Nel tentativo di bloccare la fuga del terrorista (di cui Rally teme la crudele vendetta) la piccola Minnie May viene rapita, e finisce nell'auto con Gray e Bean. Gray usa ovviamente la ragazzina come ostaggio, e più di una volta avanza l'idea di ucciderla, ma Bean - che è un professionista della fuga, ma non un criminale - costringe il terrorista a non torcere un capello a Minnie May...

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTAQUATTRO

• EDITORIALE pag 1
a cura dei Kappa boys

• ISSHUKU IPPAN pag 2
di Monkey Punch

• GUN SMITH CATS pag 3
SIG-SG550
di Kenichi Sonoda

• OH, MIA DEA! pag 29
Confession
di Kosuke Fujishima

• PUNTO A KAPPA pag 57
a cura dei Kappa boys

• ZETA pag 59
Nonna Haru
di Katsuhiro Otomo & Tai Okada

• FATAL FURY pag 79
La resurrezione di Re Butei
di Ken Ishikawa & Dynamic Production

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTAQUATTRO

• STOP MOTION pag 114
a cura di Barbara "Kappa" Rossi

• AKIRA TORIYAMA pag 115
Un autore da leggere a rovescio
di Andrea Baricordi

• MONDO STAR COMICS pag 121
a cura dei Kappa boys

• KEIKO SAKISAKA pag 122
Alla conquista dell'Ovest
a cura dei Kappa boys

• IL TELEVISORE pag 125
a cura di Nicola Roffo

• LA RUBRIKA DEL KAPPA pag 126
a cura del Kappa

• EROI
a cura di Andrea "Kappa" Pietroni pag 128

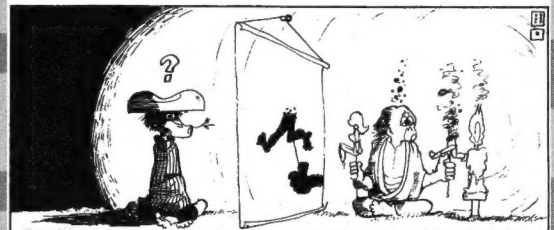
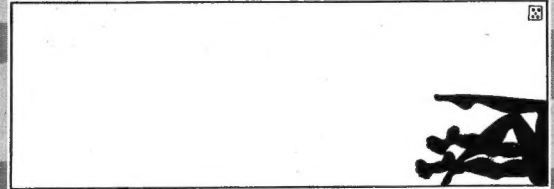
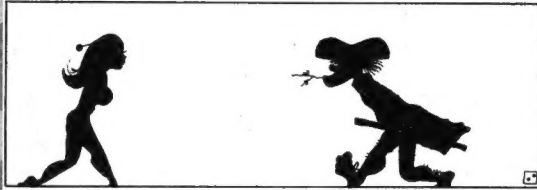
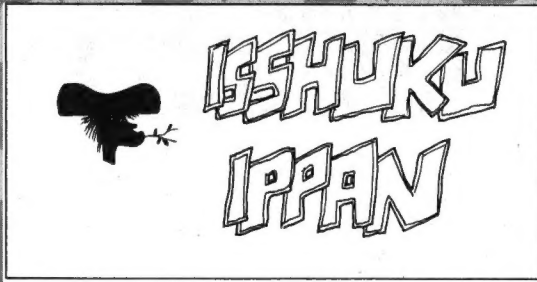
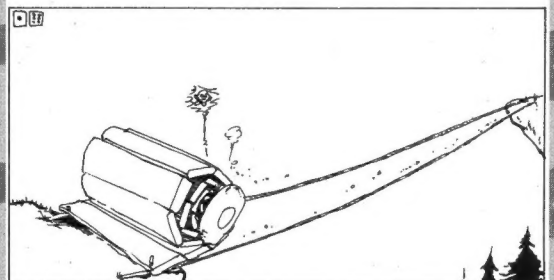
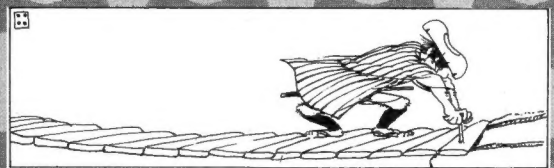
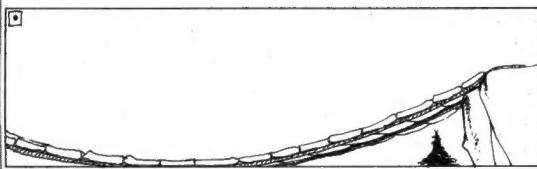
Nonna Haru- "Haru Obaachan"
da Zeta - 1991
Confession - "Confession"
da Aa! Megamisama vol. 6 - 1992
La resurrezione di Re Butei - "Senritsu! Butei Oo Fukkatsu"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 1 - 1994
SIG-SG550- "SIG-SG550"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993

IN COPERTINA: Rally di Gun Smith Cats © Kenichi Sonoda/Kodansha

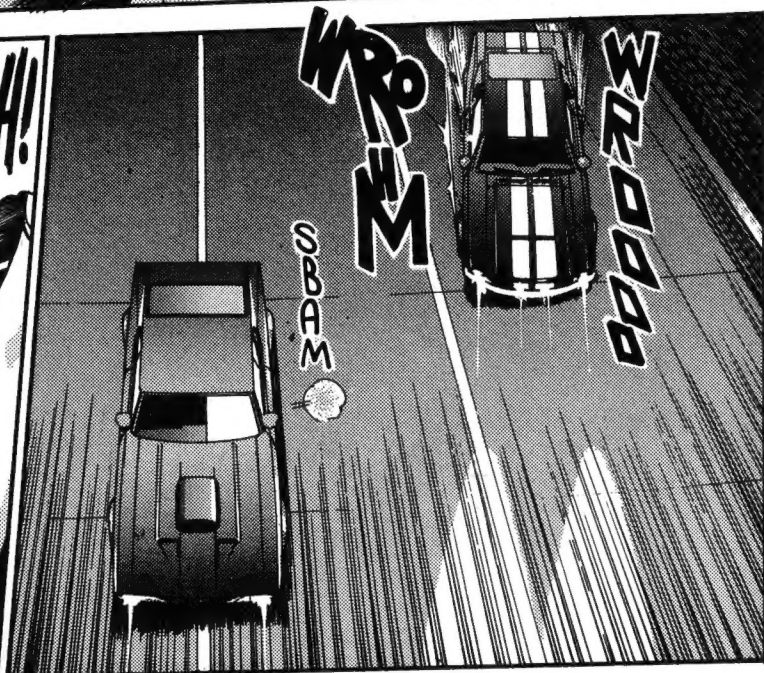
NOVITA' DA KAPPOGIRO

Negli ultimi numeri abbiamo lanciato più di un segnale su un possibile 'ampliamento' del nostro parco testate in concomitanza con il secondo semestre del 1995. Alle mostre mercato di Treviso e Lucca ci siamo sbilanciati persino su qualche titolo, e ora ci sembra giusto informare tutti i lettori di **Kappa** circa gli effetti di quello che abbiamo definito un vero e proprio **STARvolgimento**. Il nuovo corso editoriale del settore giapponese della Star Comics che prende questo nome sarà caratterizzato da un piccolo terremoto che porterà maggiore omogeneità tra gli albi che già conoscete e quelli che imparerete presto ad apprezzare. Il nostro preciso scopo è quello di far conoscere le nostre pubblicazioni a un pubblico più vasto, senza penalizzare né gli appassionati né i lettori più giovani e occasionali. Ci siamo accorti che certe scelte di compromesso, come quelle operate su questa rivista negli ultimi tempi, non valorizzano al meglio le nostre pubblicazioni e non vengono recepite con eguale entusiasmo dal nostro pubblico. Se l'interesse nei confronti dei videogiochi è in forte crescita (l'arrivo di **Fatal Fury** ci ha portato una ventata di nuovi lettori) è anche vero che il lettore tipico di **Kappa** apprezza serial più adulti, dove la storia non è mai un pretesto per giustificare scene di combattimento. Abbiamo raccolto segnali molto positivi con **Zeta** e sappiamo bene quanto *Anime* sia caro a tutti voi (a ottobre abbiamo toccato il record di vendite grazie a un apparato redazionale stratosferico, posizionandoci alle spalle di **Neverland**): a partire da luglio, quindi, punteremo sulla qualità e sui grandi autori giapponesi, presentando anche storie autoconclusive (o al massimo miniserie di due/quattro episodi) per rendere la rivista più varia e colorata. Oltre a **Oh mia dea!** e **Gun Smith Cats** (le nostre 'decane') ospiteremo Kia Asamiya con **Assembler 0X** e un uragano di sorprese come il robotico **Calm Breaker** (agosto/settembre), un episodio completo di **Super Deformed Gundam** (con TUTTI i mobile suit all'appello) e il mysterioso **World Apartment Horror** di Katsuhiro Otomo e Satoshi Kon (la cui prima storia debutterà a Natale).
Oltre al restyling di **Kappa**, alla base dello **STARvolgimento** c'è anche e soprattutto la nascita di una nuova divisione studiata per i più giovani, ma che probabilmente conquisterà i favori di tutto il nostro pubblico. Nuovi progetti editoriali e una formula assolutamente innovativa che offrirà gadget e colore a un prezzo davvero popolare (3.000 lire!). Protagonista del primo dei due mensili a cui stiamo lavorando (lo troverete in edicola già dai prossimi mesi) è la diva del momento, l'eroina che ha conquistato il pubblico televisivo e che da anni miete successi in Giappone: veste alla marinaretta, combatte assieme a quattro agguerrite compagne di scuola e risponde al nome di **Sailor Moon!** In ogni numero potrete leggere l'originale versione a fumetti di Naoko Takeuchi, godervi sedici pagine a colori zeppe di foto e curiosità, e collezionare i poster che troverete in omaggio! Per il secondo progetto che abbiamo in cantiere è ancora presto sbilanciarsi, ma potrebbe avere come protagonisti proprio gli eroi dei videogame, a cominciare da **Samurai Showdown** e **Fatal Fury**. Quello che è ormai una certezza, invece, è che pubblicheremo l'attesissimo **Street Fighter II** (sì, proprio quello di Masaomi "Xenon" Kanzaki!) entro la prossima estate nella collana **Storie di Kappa**. Due volumi **a colori** per un titolo destinato a invadere persino il grande schermo grazie al colossal americano con Jean-Claude Van Damme e Raoul Julia!
Come vedete, il manga è tutt'altro che una moda passeggera, e abbiamo l'intenzione di dimostrarlo a tutti gli scettici all'ascolto. Con la vostra complicità, naturalmente!

Kappa boys

«La calma è la virtù dei morti.»
Boris Makaresko

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

CHAPTER 19
SIG-SG550

WUUMP
AAH!
STAP
WROHM
SBAM
WROOOOO

HAI TAGLIATO IL NASTRO ADESI-VO USANDO UN PEZZO DI VE-TRO ROTTO!

SE LO RIFAI UN'ALTRA VOLTA...
MALE-DETTA MOC-CIOSA!
GRAY!

CHE INTENZIONI HAI!?
E' PERICOLOSO SALTARE DA UNA MACCHINA ALL'ALTRA IN CORSA!
NON VOLEVO CHE SI FACESSE MALE!

RAZZA DI...
FLASH
COS...?!

UH?!

UN ELI-COTTERO !?

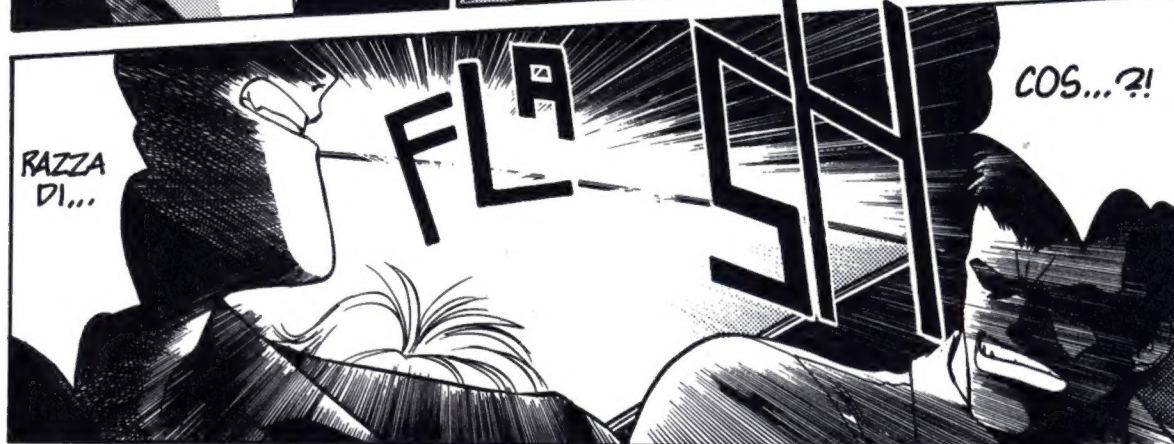
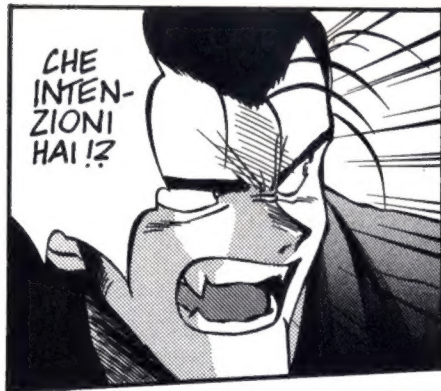
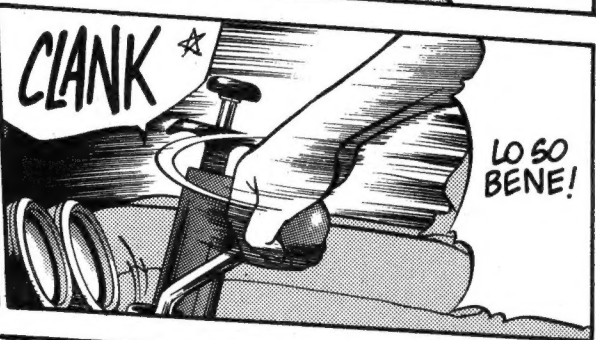
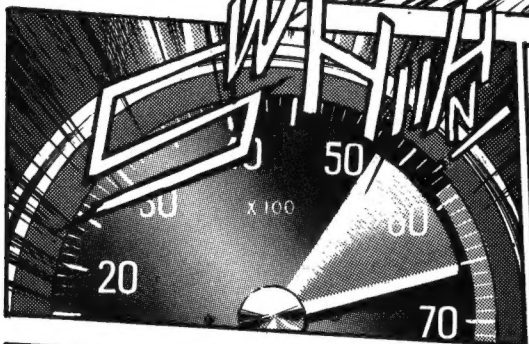
QUELL'ELICOTTERO POTREBBE APPARTENERE AL CLAN MARKS!

SE CI FERMASSIMO VERREMMO CRIVELLATI DI COLPI COME DELLE SAGOME DA TIRO AL PERSAGLIO!

CLANK

LO SO BENE!

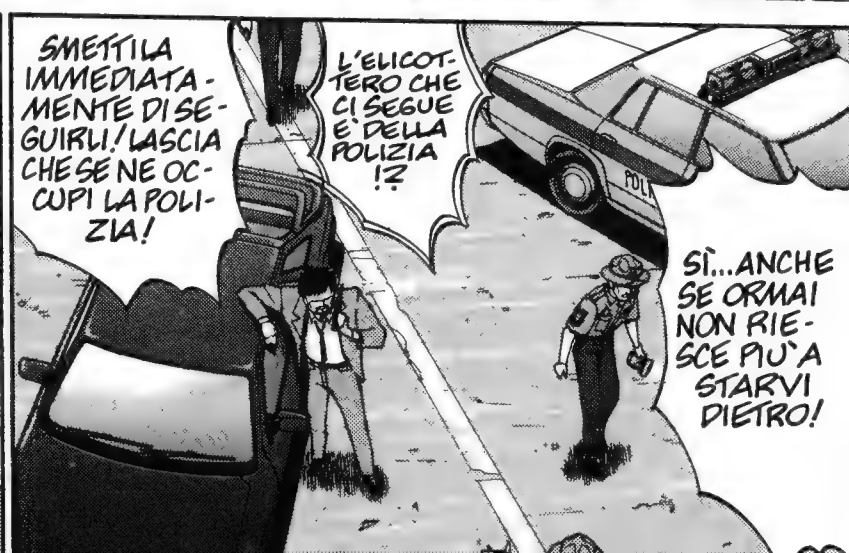
AAH!

THUD

NON VI
LASCERÒ
FUGGIRE!

SARÀ AN-
CHE UNA
MACH 1
TRUCCATA
...

...MA NON
RIUSCIRÀ A
DISTACCARE
LA MIA SHELBY
COBRA!
SHELBY
COBRA

SREEK

AUMENTA LA VELOCITÀ! NON POSSIAMO PERDERLI STANDO SU UN ELICOTTERO!
MA QUESTO È IL MASSIMO CHE PUÒ RAGGIUNGERE!

FRA CIRCA DIECI MIGLIA RAGGIUNGERETE UN BLOCCO STRADALE! CI SARANNO DEI POLIZIOTTI ARMATI DI CALIBRO 10!
SE VERRAI COINVOLTA MORIRAI ANCHE TU! FERMATI IMMEDIATAMENTE!
MA MAY E' SULLA LORO MACCHINA!
COSA !?
AVVISA I POLIZIOTTI AL BLOCCO! NON FARLI SPARARE!
SCUSAMI... TI PREGO, FALLO!
OH, MERDA, RALLY!
OH!
WROOMM
WROOM
UGH!
SCHREEEHKKHHH

SHREEEHK
WRRR
HEEEEEEL
AAAH!
C'E' UN PO' DI TRAFFICO DA QUESTE PARTI!
SEI SICURO DI FARCELA!?
VIAGGIAMO AD ALMENO 90 MIGLIA ORARIE PIU' DEL NORMALE...
HM
GUSTATEVI QUESTA MANOVRA ALLA VELOCITA' DI 150 MIGLIA ALL'ORA!
ALLACCIATE LE CINTURE! SI DECOLLA!

NON VI MOLLO!
OH!
MA CHE... !?
CLANG
AAAH!

SREEK
SREEK
WHOOSH
OH...

KRANG
WHREAK
TOYOTA
OH!
OMIODIO!
SKRRIIII
KRASH
BRG 529
SKRIIIP

SREEEEKWROHM

MI SPIACE...

UGH!

WROOOO

ECCOLI!

SEMBRA CHE NELL'ILLINOIS SIANO RIUSCITI A OLTREPASSARE LE AUTO DELLA POLIZIA APPROFITTANDO DI UN DOSSO...
HEH!
PECCATO CHE QUI NON CI SIA NULLA DEL GENERE...

ASCOLTATEMI BENE! SULLA MACH 1 C'È UNA RAGAZZA COME OSTAGGIO!
FINCHÈ NON SI SARÀ FERMATA NON SPARATE AL MOTORE!
SÌ, SIGNORE!
SÌ, SIGNORE!
SÌ, SIGNORE!

HMM...

SREEEEEEK

UGH!

CLANK
EHI!
CHE FAI?! SCAPPI!?
NEANCHE PER IDEA!
COSA!?
SREEEEEEEEEEEKKK

R R RRO
UEEEEEE
UEEEEE

IDIOTA! COSA VORRESTI FARE TORNANDO INDIETRO?!
TWAK
ESATTAMENTE...
...QUELLO CHE VEDI!

NON APPENA CI HANNO VISTO GIRARE I TACCHI...
SKREE
...HANNO SCIOLTO SUBITO...

...IL POSTO DI BLOCCO...
...PER INSEGUIRCI!
GRANK
RHREEEEH
!
THX 1138

WRHO
C'E' UN'ALTRA MACCHINA AL LORO FIANCO...
SI E' FERMATA DI NUOVO!
SKRRRR
WHOAR
MERDA!!

PER LA MISERIA!
NON HO PAROLE...
STA FACENDO UNO SLALOM TRA LE MACCHINE DELLA POLIZIA... E ACCELERA...
SIA IO CHE BEAN ABBIAMO UNA VECCHIA MUSTANG...
EPPURE LUI...
NON CE LA FARÒ MAI!

MALEDETTO!

AAH!

WR R RR

AD OGNI OSTACOLO RIESCE A DISTACCARMI SEMPRE DI PIÙ...

OH...

WRROOOMM
YYP
WHMP
VLAM
PSSSH
ZIIIP
CHAK
CLICK
THUMP

SENTO ANCORA LE VIBRAZIONI DEL MOTORE...

DANNATO BATTICUORE... **BASTA!**

BANG

TUMP

KLINK!

WROOM!

SWISS
HRMM
RHMM
RHMM
TAP

GETTA LA PISTOLA!
LA TUA MACCHINA LA PREN-DEREMO NOI!
MH...

LE MIE PALLOT-TOLE...
...SONO PIU' VELOCI DELLE TUE MANI!

OH, MA IO NON VOGLIO STRANGO-LARLA...
PER SPEZZARLE L'OSSO DEL COL-LO MI SERVE UN ATTIMO!

NNGH...

THUMP
OKAY...

POOOOOK
UH!

COS...

WRRRMMM
WRRM

BEAN...
ERI NASCOSTO DIETRO LO SPARTI-TRAFFICO...
GIÀ...

NNGH!

HO FATTO QUELLO CHE VOLEVI! LASCIA QUELLA RAGAZ-ZINA!
QUANTO SEI STU-PIDA...

NON HO MAI DETTO...
GRAB

...DI VOLER TRATTA-RE CON TE!
KTH

CREDO CHE LA AMMAZ-ZERÒ!

GUN SMITH CATS - CONTINUA

Chapt.39

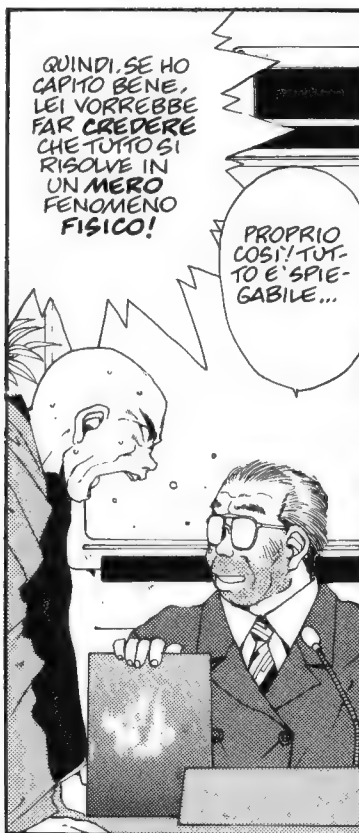
CONFESSION

GUARDA CHE DISASTRO! COSA SARA' STATO ?

GUARDATE! COSA DIAVOLO E' QUEL CERCHIO NEL CIELO?!

NISSAN DIESEL

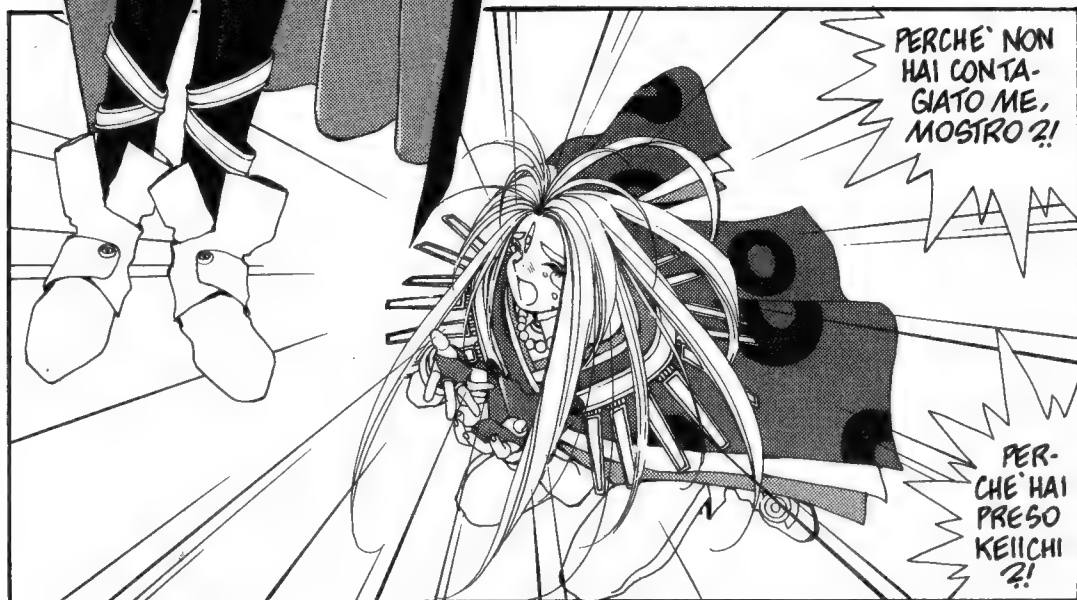
E' UN FENOMENO PARANORMALE, SENZA DUBBIO!
RICOPIARE SETTE VOLTE I SUTRA HANNYA SHINKO... FORSE QUESTA E' L'UNICA SOLUZIONE PER FARLO SPARIRE!

RITENGO CHE QUESTO FENOMENO SIA DI CARATTERE TERMODINAMICO...
E' POSSIBILE DARNE UNA SPIEGAZIONE CON I RISULTATI OTTENUTI DAGLI ESPERIMENTI FATTI FINORA!

QUINDI, SE HO CAPITO BENE, LEI VORREBBE FAR CREDERE CHE TUTTO SI RISOLVE IN UN MERO FENOMENO FISICO!
PROPRIO COSÌ! TUTTO E' SPIEGABILE...

E ALLORA I SEGNI CHE SEMBRANO ENORMI GRAFFI COME LI SPIEGA?
GRAZIE ALLE LEGGI DELLA TERMODINAMICA POSSIAMO IPOTIZZARE CHE...

INSISTE NEL RITENERE CHE SI TRATTI DI UNA COSA NORMALE?
PROPRIO NORMALE NO, MA LA FISICA...
UF-FA...
MA COSA STANNO DICENDO?

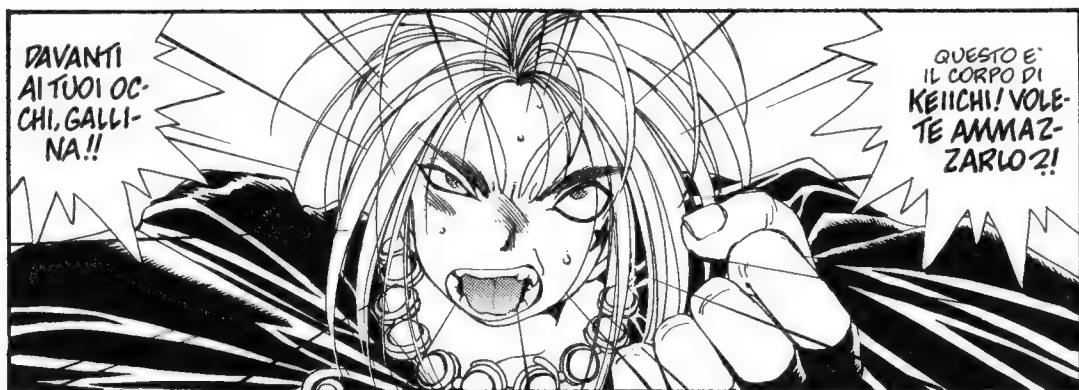
INTANTO BELLDANDY E GLI ALTRI...
SCIOCCHI MORTALI... SCANNATEVI PURE FRA DI VOI...
FATE IL MIO GIOCO...
SECONDO QUANTO DICHIARATO DALL'AGENZIA METEREOLOGICA...
DANNAZIONE... IL GRANDE RE DEL TERRORE...
...TROVA SEMPRE IL MODO DI SPUNTARLA!
VI STATE IRRITANDO, MIE CARE?
BE', IN FONDO VI CAPISCO...
FUSH

FACCIAMO COSÌ... VI DO IL PERMESSO DI ATTAC-CARMI!
KEIICHI... KEIICHI... NO, KEIICHI!
SMETTI-LA, TI PREGO! ORA SMETTI-LA!
PERCHE' NON HAI CONTA-GIATO ME, MOSTRO?!
PER-CHE' HAI PRESO KEIICHI?!

FATEVI SOTTO, AVANTI!
AHAHAHAHAH
VI ASPETTO SENZA MUOVERMI!

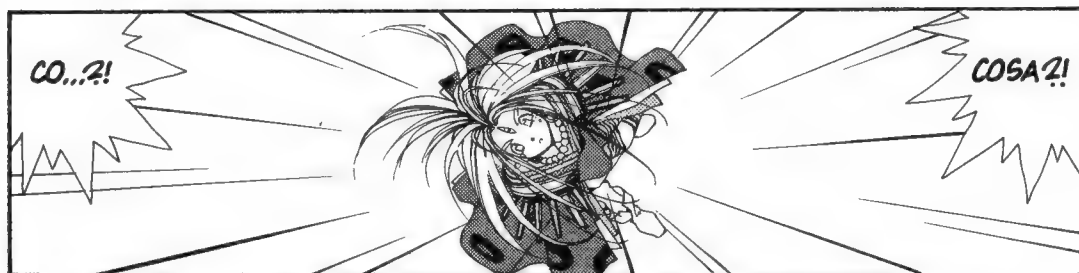
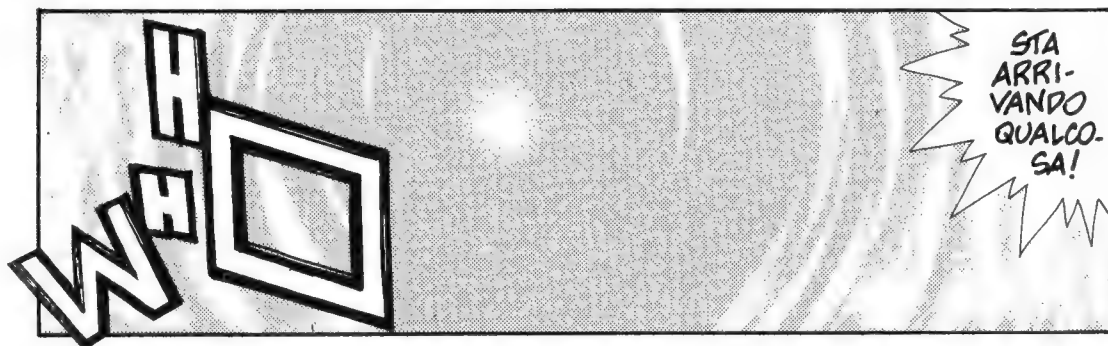
CORAG...

BOOOM

MMH... SEMBRAVA LO SCOPPIO DI UN PETARDO...
DAMMENE UN'ALTRA, SORELLA!
QUANDO ME L'HAI FREGATA?!

NON VEDETE CHE HO UN OSTAGGIO?
EHI, VOI! CHE INTENZIONI AVETE?
SKRANG
UN OSTAGGIO?
DOVE?

DAVANTI AI TUOI OCCHI, GALLINA!!
QUESTO È IL CORPO DI KEIICHI! VOLETE AMMAZZARLO?!

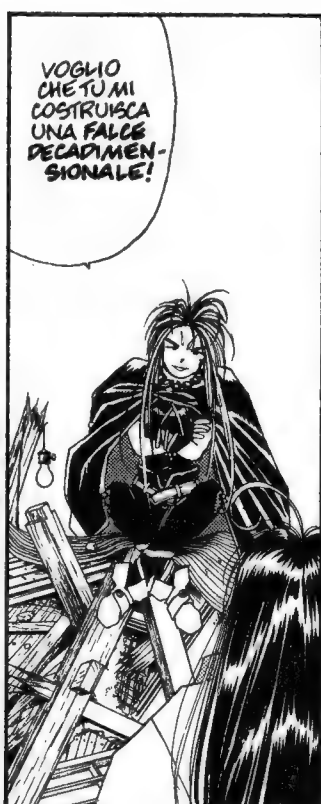
OH, È VERO! ME NE ERO DIMENTICATA! SANTO CIELO!
COSA FACCIAMO? COSÌ NON POSSIAMO MICA ATTACCARLO!
QUELLA LÌ È PROPRIO SVAMPITA... È UN'ORA CHE NON SAPPIAMO COSA FARE...

CO...?!
COSA?!

WHHOOO
STA ARRIVANDO QUALCOSA!

UGH!

FASH
HANNO INTENZIONE DI FARMI FUORI INSIEME ALL'OSTAGGIO!?
E'IL LORO CAPO!

BELL-DANDY!
SORELLINA!
UH...
FSSSH
SPOSTATI, BELLDANDY!
VORRESTI MANDARE IN ROVINA IL MONDO PER SALVARE KEIICHI!?
MA... CAPO!

COSA VUOI?!
EHI, PICCOLETTA!
UMPF

VOGLIO CHE TU MI COSTRUISCA UNA FALCE DECADIMENSIONALE!

GIA'... ANCHE LA CORDA DELL'UNIVERSO E' COMPOSTA DA DIECI DIMENSIONI...
UNA FALCE DECADIMENSIONALE!?

IMMAGINAVO CHE MI AVRESTI RISPOSTO COSI'!
HAH!
NO! NON ESAUDIRO' MAI UNA RICHIESTA DEL GENERE!

SEI UN BRUTTO VIGLIACCO!
COSI' VEDIAMO SE KEIICHI E' ROBUSTO!
ADESSO MI DO UNA BELLA MARTELLATA IN TESTA!

LO VEDI QUESTO?

PRIMA DI TUTTO MI OCCORRE UNA CALCOLATRICE...
...QUESTO TIPO DI CALCOLO NON RIESCO A FARLO A MENTE...
BAH...TRE DEE CHE FRUGANO TRA LE IMMONDIZIE... NON C'E' PIU' RELIGIONE!
CLANK
EPPURE DEVE ESSERCI QUALCHE MEZZO PER SALVARLO...
DEVO GUADAGNARE TEMPO...
EHI! PERCHE NON CI DAI UNA MANO ANCHE TU!?
COME-COME!?
BAH! LASCIA PERDERE!
DUNQUE...
QUESTO E' TUTTO CIO' CHE ABBIAMO TROVATO...

UN PALLOTTOLIERE...
UNA CONSOLE PER VIDEOGIOCHI E UN DISCHETTO...
...E UN'AGENDA ELETTRONICA TASCABILE CON IL DISPLAY SCASSATO...

MMH... L'UNICA COSA UTILIZZABILE E' IL PALLOTTOLIERE!

BE'... IN FONDO E' UNA SPECIE DI CALCOLATRICE MANUALE...
PROVERÒ A FARE CON QUESTO...

QUI BISOGNA ARROTONDARE...
CLICKITY CLACKITY CLACK

ECCO QUA! SPOSTATI...

SÌ! CE L'HO FATTA!

NON E` IL CASO DI GIOIRE, CREDO...
CE L'HO FAT... EHM...

OH, UFFA... NON RIESCO PROPRIO A STARLE DIETRO...
PERCHE` NON USA LA MAGIA?
VABBE`... METTIAMOCI AL LAVORO PER COSTRUIRE 'STA FALCE...

E COSI`, GUIDATA DALLA SUA PASSIONE, SKULD INIZIO` A COSTRUIRE...
TUMP
KRASH
ANDIAM, ANDIAM, ANDIAMO A LAVORAR

OGNI RUMORE PROVOCATO DA QUELLA PICCOLA DEA ORA E` UNA MELODIA DEDICATA ALL'AVVENTO DEL CAOS!
LA FALCE CHE TAGLIA LA CORDA DELL'UNIVERSO...
...DEVE ESSERE CREATA DA UNA DEA!

QUESTI GIOCHI DI PAROLE NON TI VENGONO BENE!
PIANTALA!
FATTO!
DOLCE DECADIMENSIONALE (IN OGNI DIMENSIONE HA UN SAPORE DIVERSO)
PULCE ROSPO DECADIMENSIONALE (PUO' SALTARE DA UNA DIMENSIONE ALL'ALTRA)

OH... ALLORA L'AVEVI FATTA DAVVERO...
ECCOLA QUI...

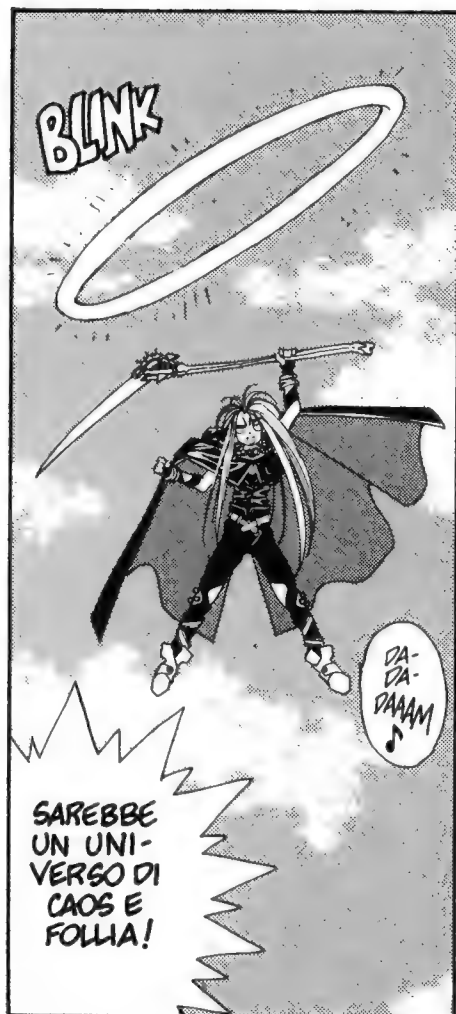
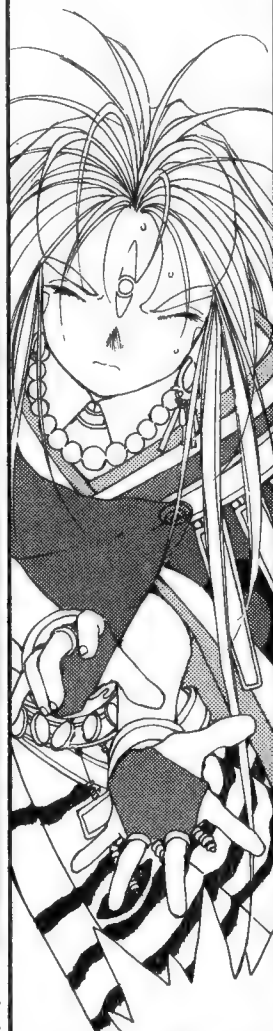
MMH... UN OTTIMO LAVORO...
DUNQUE, ORA HO UN QUESITO DA PORVI! SECONDO VOI COSA FARÒ DOPO AVER TAGLIATO LA CORDA?
NON TI FARAI PIÙ RIVEDERE!
TI CI IMPICCHERAI!
MA LO FANNO APPOSTA O COSA?
RICOSTRUIRÒ L'UNIVERSO! ECCO COSA FARÒ!
DARÒ ORIGINE AL MIO UNIVERSO IDEALE!

COSA?!
VUOI FARE DAVVERO UNA COSA DEL GENERE?!

BELL-DANDY!
DOBBIAMO UCCIDERLO! NON C'E' NIENT'ALTRO DA FARE!

BLINK
DA-DA-DAAAM ♪
SAREBBE UN UNIVERSO DI CAOS E FOLLIA!

MAKUHARI MESSE
WHMP
OOH! E' SCOMPARSO!
COSA SARA' SUCCESSO?

AVEVO RAGIONE! GRAZIE ALLA RICOPIATURA DEL SUTRA HANNYA SHINKYO SE N'E' ANDATO!
SI E' SOLO ABBASSATA LA TENSIONE ELETTRICA... TUTTO QUI...

ORA NON C'È PIÙ TEMPO PER CERCARE DI SEPARARE IL GRANDE RE DEL TERRORE DA KEIICHI!
CAPISCO BENISSIMO COSA PROVI NEI SUOI CONFRONTI, BELLDANDY...
...MA SE TAGLIERÀ LA CORDA, TUTTO AVRÀ FINE!
CORAGGIO, BELLDANDY!
STATE PRONTI, SCIOCCHI MORTALI...
FRA POCO SI BALLA!

YAHA!
WHISSH!

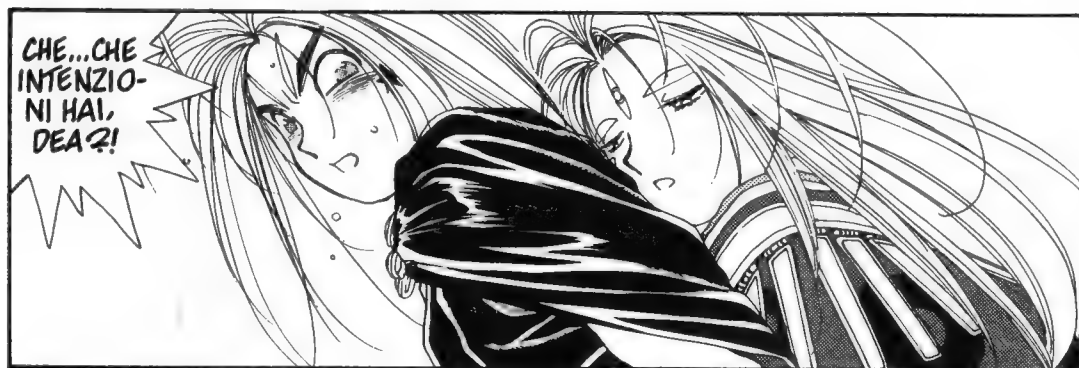
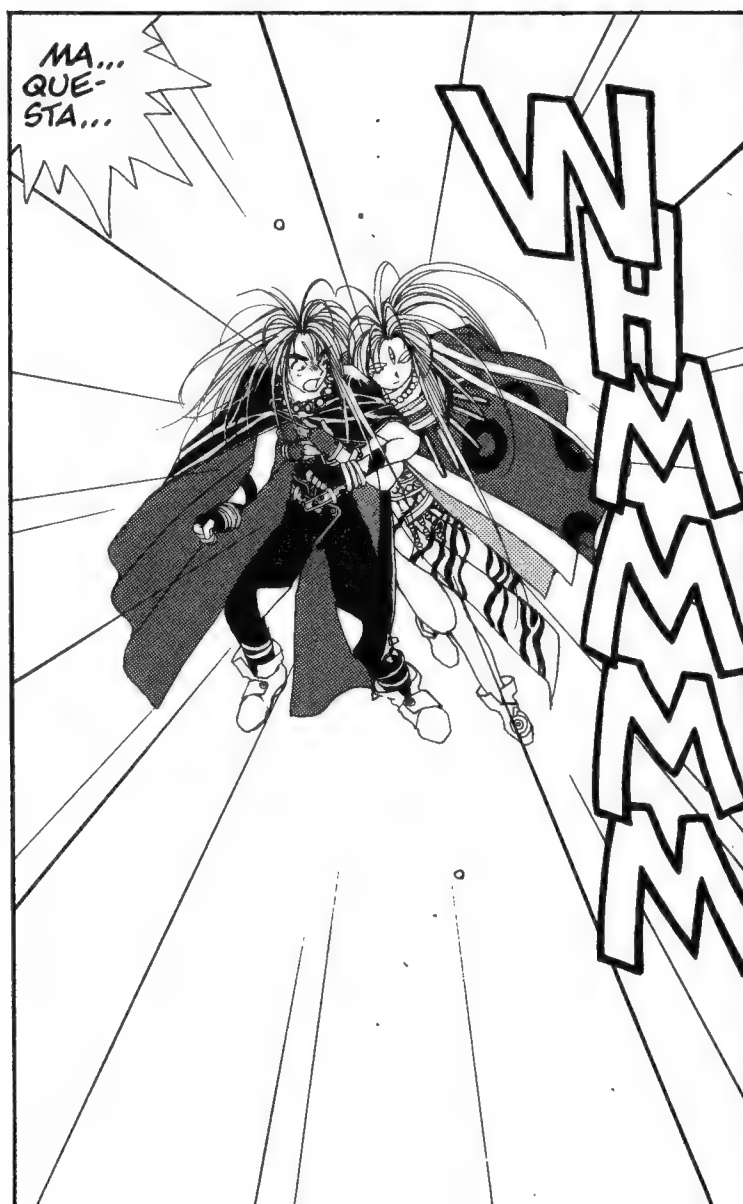
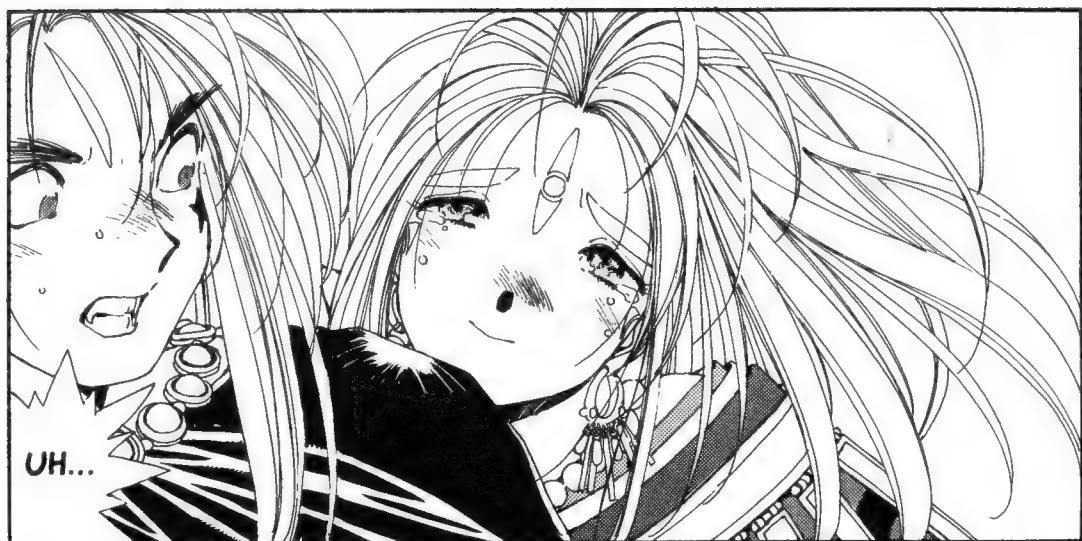
BUONA-NOTTE! ANDREMO TUTTI A SPASSO!
È LA FINE DELL'UNIVERSO!
AH AH AH!
SWOOSH

RAB
UH?

MA... QUE-STA...

WHMMMMMM

...HA IN-TENZIONE DI DI-STRUGGER-SI ASSIE-ME A ME!

DEVO SFUGGIRLE A OGNI COSTO!

TAGLIARE LA CORDA VA BENE, MA SE NON RIESCO A RICO-STRUIRE L'UNIVERSO SARÀ STATO TUTTO INU-TILE!

SMETTILA SORELLINA!

MPF...
CI PROVERÒ IO!
URD! DAMMI UNA MANO!
ECCOMI!
POSSIBILE CHE IO NON POSSA TRASFERIRMI IN NESSUN ALTRO CORPO?!
SWISS
OOH!
CHE FORTUNA!
TUMP

AH AH! AH! AH AH!
COME DIRE... IL CAOS SALVATO DAL CASO!
CE L'HO FATTA!

HAH!
PLAK

E' TUTTO FINITO! SMETTILA!
BELL-DANDY!
WHSSSS

KEICHI...
KEICHI...

KEIICHI...IO... SONO FELICE DI AVERTI CONOSCIUTO...

KEIICHI E' LIBERO!

PANT
PANT
MENO MALE...
THUD

OH, KEIICHI...
SONO FELICE... TANTO FELICE...

DUNQUE, ORA IL PROBLEMA E'...
...COME CONTAMINARE IL PROSSIMO SOGGETTO?

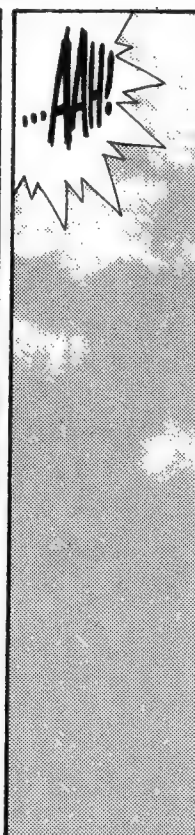
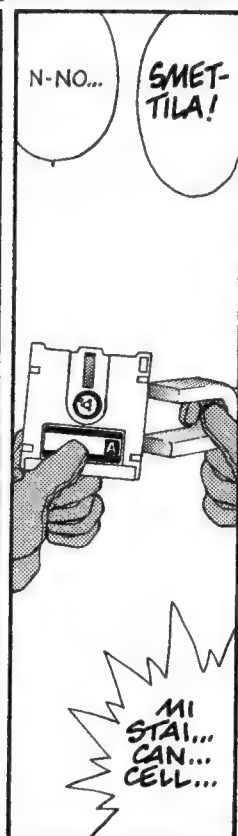
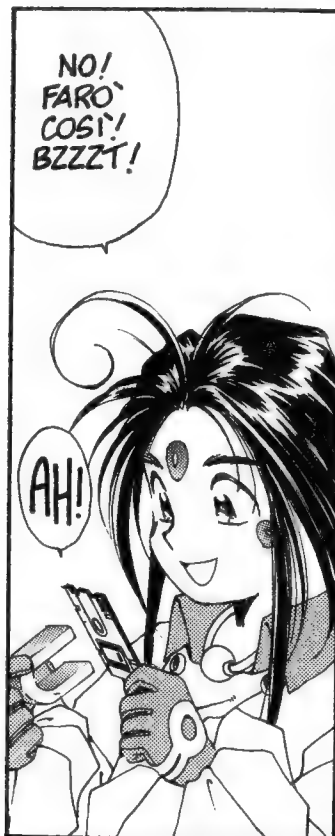
CLIP
AAH!

CRACK
EHI! CHE DIAVOLO MI COMBINI!?

LA LINGUETTA DI PROTEZIONE E' STATA ROTTA!
SPIACENTE, MA ORMAI NON POTRAI PIU' FUGGIRE!
EHI!
QUESTA VOLTA TE LO FACCIO IO UN QUIZ!

QUI C'E' UN MAGNETE MOLTO POTENTE...
COME PENSI CHE LO USERO' ORA?

LO...LO USERAI...
...PER RECUPERARE LE MONETE CHE LA GENTE BUTTA NELLE FONTANE...?

SOTTO L'INFLUSSO DI UN CAMPO MAGNETICO I DISCHETTI SI CANCELLANO! KF.

IL SISTEMA È PRATICAMENTE BLOCCATO, ORA...
IL SISTEMA YGGDRASIL È ATTUALMENTE IMPEGNATO NELLA SOSTITUZIONE DELLA CORDA E NELLA SUA RICOSTRUZIONE...
ANCHE SE LA CORDA È STATA TAGLIATA...
...VOI AVETE FATTO DEL VOSTRO MEGLIO...
MA... NOI...
...LA SCELTA È AFFIDATA A VOI STESSE...
POTETE FUGGIRE... O RESTARE LÌ...
FUGGIRE? COSA SIGNIFICHERÀ?
TUTTO QUI...
NO, URD!
BE', POCO MALE! SIGNIFICA CHE LA MIA LICENZA DI DEA NON È PIÙ SOSPESA!
SEI UN FETENTE, CAPO!
LA SOSPENSIONE DELLA TUA LICENZA RIMARRÀ IMMUTATA!

BELL-DANDY!
OH!

TI SEI CAMBIATA... IL VESTITO.
SÌ... QUELLO ERA PER IL COMBATTIMENTO...
E IL BLOCCO DEL SISTEMA DI CUI PARLAVA POCO FA?

OH, QUELLO...
SIGNIFICA CHE IL MIO CONTRATTO... CIOÈ LA MIA CARICA DI DEA DI SOCCORSO... È STATA **SOSPESA** E **SOPPRESSA**...

ALLORA È COME TEMEVO... DOVRAI ANDARTENE...
NO...

IO...
...NON SONO RIMASTA QUI SULLA TERRA SOLO PER IL MIO CONTRATTO...

L'HO FATTO PER-CHÈ...
...TI VOGLIO BENE, KEIICHI...
みかん
OH MIA DEA! - CONTINUA

DISEGNO DEL MESE: OMAGGIO A ORION
L'AUTORE DEL MESE: MICHELE AGOSTEO

K34-A
Cari Kappa boys, leggo sempre con attenzione le vostre rubriche e in particolare mi piacciono le recensioni dei libri. Ultimamente queste latitano, sono tempi di autopromozione e autoincensimento che lasciano poco spazio alla divulgazione più propriamente letteraria. L'unico appunto che mi sento di muovere è la vostra totale devozione nel recensire solo ed esclusivamente opere di autori giapponesi. Al di là del naso, a portata di mano, vi sono ottimi libri, sia sotto forma di romanzo che di opera divulgativa, scritti da occidentali che hanno vissuto e studiato il fenomeno Giappone dal di dentro, comunque sempre con un'ottica decisamente più abbordabile di un Mishima o un Kawabata. Fra questi pongo lo splendido *Il monaco e la signora* di Pico Iyer, resoconto di un anno vissuto 'pericolosamente' a Kyoto ed edito da Feltrinelli Traveller. Imperdibile. Chi invece volesse addentrarsi nei meandri del rigido comportamento sociale del Sol Levante può trovare utile strumento di riflessione il famoso *Il cristianesimo e la spada* di Ruth Benedict edito dalle Edizioni Dedalo e scritto nel lontano 1946 su incarico del Servizio Informazioni Militari Americano quale mezzo per conoscere e vincere 'il nemico'. A chi ama il lato ironico delle cose consiglio invece *Il Giappone tra noi* di Vittorio Zucconi edito da Garzanti, ovvero fatti e misfatti di un modenese a Tokyo. Se amate l'economia ecco invece *Il Giappone: nemico o concorrente?* di Vittorio Volpi edito da Egea. Insomma, ce n'è per tutti i gusti e mi sembra doveroso metterne al corrente il vostro vasto pubblico. Se poi deciderà di soffiarcisi il naso... almeno ci si è provato. Un'ultima cosa: se passate da Milano fate un salto in via Turati 16, dove c'è il Consolato Generale del Giappone. Al quinto piano di un palazzo proprio sopra la fermata della linea 3 potrete trovare (gratuitamente!) opuscoletti, riviste e ammennicoli vari sul vostro Paese preferito. Se chiesto gentilmente, moderando l'arraffo, si possono collezionare guide ai ryokan (con tanto di prezzi), libretti sul sistema politico locale e riviste in varie lingue con articoli sui salarymen, cucina e sport. Orari: dal lunedì al venerdì dalle 9:00 alle 12:00 e dalle 14:00 alle 16:00. Mi raccomando ancora: moderazione e gentilezza, è pur sempre un ufficio statale... **Armando Rossi**, Modena
P.S. L'indicazione del consolato non riguarda certo voi, ma per i lettori mi sembra interessante.

Come vedi, i tuoi consigli per gli acquisti sono ora alla portata di tutti. Purtroppo per molti versi hai ragione: Graffi & Graffiti *cede spesso e volentieri il proprio spazio ad altre rubriche o ai fumetti, ma non posso certo lamentarmi (Andrea, per esempio, sta ancora aspettando di tornare all'assalto con* Leggendo Leggende *da diversi mesi). Questo però non è tutto. Quando posso parlo di libri, è vero, ma a volte è giusto dare spazio alle voci degli addetti ai lavori, ai giochi e a tutto quello che riguarda il Sol Levante. E' difficile accontentare tutti. Bisogna poi aggiungere che, se è vero che amo addormentarmi con un buon libro, è anche vero che non leggo solo testi attinenti la cultura giapponese. Anzi, il poter evadere dalla solita routine con qualche bel testo occidentale è spesso fondamentale. Nella mia rubrica parlo di Banana Yoshimoto e di una letteratura più colta, ma anche del bel libro di Luca Raffaelli sul mondo del cartone animato. Non parlo invece di* Animanera *(il torbido romanzo di Daniele Brolli edito da Baldini & Castoldi), de* La pausa *(il nuovo successo di Nicholson "Vox" Baker edito da Frassinelli) o di* Gente di notte *(di Barry Gifford, edito da Bompiani, da cui il geniale David Linch dovrebbe trarre uno dei suoi prossimi film). Non lo faccio perché probabilmente non interessa a nessuno conoscere i miei gusti personali e perché questi titoli non riguardano "il Paese da noi tanto amato". Non amo particolarmente leggere resoconti sul Giappone, né trattati di economia e politica estera. Ho avuto la fortuna di visitare le grandi metropoli da te citate e preferisco ricordarle nel bene e nel male. Ti ringrazio comunque del tuo contributo, e invito anche gli altri lettori a comunicarmi opere invitanti da evidenziare su queste pagine. Ciao a tutti!*

Massimiliano De Giovanni

K34-B
Carissimi Kappa boys, sono all'ennesima lettera, anche se so che difficilmente riuscirete a identificarmi. Vi ho fatto molte critiche in passato, ma ora devo ricredermi. Innanzitutto lasciatemi esprimere il mio entusiasmo per **Georgie**. Ah, è stupendo! E' disegnato da dio, è coinvolgente, emozionante e non ha niente a che vedere con le castissime e iperromantiche storie di altri shojo manga. Certo, è molto romantico, però è molto diverso. E' una novità, ci voleva proprio! Non ho nessuna intenzione di fare paragoni con **Video Girl Ai**: trovo che siano due fumetti splendidi e molto diversi... Dicevo che vi ho sempre criticato molto, mandandovi a quel paese per il troppo interesse dato a **Gundam** e a fumetti rivolti a un pubblico tipicamente maschile come **JoJo**, **Guyver** e **Fatal Fury** e incitandovi a pubblicare le opere appartenenti al mio genere preferito, quello degli shojo manga. Ribadisco che i suddetti fumetti a me non piacciono, che **Gundam** continua a farmi venire il mal di testa, ma tuttavia mi rendo conto che i dati di vendita e le preferenze del pubblico hanno una certa importanza. D'altronde voi stessi avete ammesso che **Gundam** e **Fatal Fury** sono una 'manovra commerciale'. Tuttavia vi consiglio di non pubblicare null'altro che abbia attinenza con i videogiochi o cose simili, perché mi danno ai nervi... Ehm, scusate... Vi ho dato spesso dei maschilisti... Comunque devo dire che **Kappa** è migliorata molto ultimamente... Ma ho anche le mie ragioni: **Orion**, **Takeru**, e **Memorie** sono fumetti che non mi piacciono molto (sono acquistati in parte

da ragazzi), per cui **Georgie** ci voleva proprio! Ora spero di cuore che i dati di vendita e di gradimento siano favorevoli, in modo da poter gustare grazie a voi opere bellissime come *Haikarasan*, *Orpheus no Mado*, *Alpen Rose* e altri… *The Sword of Paros*! Inoltre, dopo avervi conosciuto di persona prima a Treviso Comix, poi a Bologna, sono rimasta piacevolmente sorpresa: siete simpaticissimi! Purtroppo non ho ancora avuto il piacere di conoscere Baricordi, ma sarà per un'altra volta… Sono quella che continuava a proporvi continuamente *Crystal Dragon* e *Haikarasan*… Mi ha fatto un enorme piacere conoscervi: ho avuto modo di constatare con gioia che siete ragazzi come noi, semplici e gentili… Mi piacerebbe poter corrispondere con qualcuno di voi, ma dubito che sarà possibile… Va bene, come non detto. Prima di chiudere volevo chiedervi di pubblicare la mia lettera, dato che non lo avete mai fatto! Bacioni, **Valeria**
(lascio il mio indirizzo)
Valeria Tesoro, via Bari 15, 70031 Andria, Bari

Be', evidentemente la tua tenacia ti ha premiato, cara Valeria, perché come vedi - dopo tanto - anche tu sei apparsa su queste pagine. Innanzitutto vorrei risponderti io scusandomi per non essere stato presente all'incontro bolognese (ero indaffaratissimo!), così posso salutarti di persona e recuperare le 'quattro chiacchiere' che non ho avuto il piacere di fare allora. Fra le righe della tua lettera sollevi una questione interessante: fumetti per ragazzi e fumetti per ragazze. In Giappone, terra d'origine dei fumetti che pubblichiamo, la tua distinzione è giusta, ma non è così per l'Italia. Dati alla mano, posso confermarti alcuni fatti interessanti a cui forse farai fatica a credere: fumetti come ***Guyver*** *e* ***JoJo*** *contano fra i loro lettori una vastissima (e sottolineo 'issima') fetta di pubblico femminile, mentre* ***Georgie***, ***Video Girl Ai***, ***Orange Road*** *e (a livello di richieste) i fumetti di Adachi Mitsuru sono osannati soprattutto dai maschietti. Sorpresa? Eppure è così. Gli altri manga che citi, invece, non hanno nulla a che vedere con il sesso dei lettori:* ***Orion***, ***Appleseed***, ***Squadra Speciale Ghost*** *(di Masamune Shirow) o* ***Memorie*** *e* ***Zeta*** *(di Katsuhiro Otomo) sono considerati a tutti gli effetti 'fumetti d'autore', e ci hanno permesso di dimostrare anche ai più scettici che il manga deve essere considerato in molti casi vera arte contemporanea. Poi ci sono casi particolari come* ***Takeru*** *e* ***Gon*** *che (come diciamo noi) creano l'evento editoriale, facendo sì che un'ondata di novità vada a smuovere le acque, inducendo così i giornalisti a interessarsi al manga e convincendo il lettore-tipo che esiste anche qualcosa di particolare e innovativo. Poi ci sono i discorsi 'commerciali', che aiutano sempre a portare avanti le battaglie contro il disinteresse generale. Le due miniserie di* ***Gundam*** *e (attualmente)* ***Fatal Fury*** *hanno fatto parecchio per questa rivistona contenitore a cui tutti (spero) siamo affezionati. Come ben saprai, la vita di una rivista è sempre più faticosa di quella degli albetti che contengono le avventure di un solo personaggio, ma non possiamo permettere che l'unico veicolo di vera informazione sulla produzione nipponica debba rischiare di chiudere. Almeno un paio di volte nel corso di questi tre anni* ***Kappa Magazine*** *ha vacillato, ma grazie a una serie di sforzi editoriali ha potuto resistere e affermarsi come una delle riviste di fumetto più seguite nel nostro Paese.* ***Gundam*** *e* ***Fatal Fury*** *ci hanno portato una ventata di lettori nuovi, che non si sarebbero mai sognati di iniziare a seguire le avventure di* ***Oh, mia Dea!***, ***Compiler***, ***Gun Smith Cats*** *e così via: molti di loro si sono accorti del valore di queste serie e di come il panorama giapponese possa offrire ogni mese grandi quantità di curiosità, così hanno continuato a seguire* ***Kappa*** *per ciò che propone regolarmente. Per cui, se qualche volta avete dovuto seguire su queste pagine un serial che non v'interessava particolarmente, pensate che lo avete fatto per aiutarci a continuare. Fra un paio di mesi le 'parentesi commerciali' si concluderanno (anche se vorrei spezzare una lancia in favore di Ken Ishikawa, che resterà comunque sempre un ottimo autore di fumetti e il creatore della bellissima saga dei* ***Getter Robot****) e torneremo alla formula di* ***Kappa*** *che era piaciuta veramente a tutti, ovvero quella a 'ovetto Kinder': ogni mese, una sorpresa. Se leggete l'editoriale di questo mese capirete cosa intendo dire, e soprattutto scoprirete che abbiamo intenzione di rendere sempre più precisa la suddivisione di generi all'interno del nostro parco testate.* ***Kappa*** *presenterà sempre curiosissime novità, fumetti d'autore e miniserie (oltre ai fumetti che contiene solitamente), mentre continueremo a proporre le versioni a fumetti dei videogiochi in altri albi studiati per un pubblico più giovane. Cercheremo di concentrare le soap opera e lo shojo manga sulla 'testata dei sogni', ovvero* ***Neverland***, *mentre* ***Starlight*** *continuerà il suo viaggio nella commedia, sia questa a sfondo scolastico, sportivo o sentimentale.* ***Techno*** *continuerà a proporre combattimenti, tecnologia e - volendo - fantascienza,* ***Action*** *manterrà fede al suo nome,* ***Mitico*** *pubblicherà classici o grandi personaggi,* ***Storie di Kappa*** *proseguirà a presentare fumetto d'autore ed eventi speciali, e* ***Young*** *ha da poco iniziato il suo nuovo corso editoriale nel mondo del fantastico. Questo per far sì che nel nostro Paese sia presente la maggior parte dei generi esistenti in Giappone, e soprattutto per non intasare le edicole con produzioni troppo simili fra loro: ci piacerebbe davvero che i nostri lettori iniziassero a selezionare, a non sentirsi costretti a seguire tutto. Certo, è giusto esaminare con cura ogni nuova uscita (altrimenti ci si ridurrebbe a scartare produzioni di cui non si sa nulla, perdendo spesso ottimi fumetti), ma poi è bene dirigere la propria attenzione verso ciò che interessa veramente. Non ti piacciono le serie d'azione? Non sei costretta a seguirle. Ti piacciono alla follia gli shojo manga? Esiste una testata dedicata a loro! Non sei particolarmente interessata ai videogiochi? Lascia che i fumetti relativi siano seguiti solo dagli appassionati, e non criticare la loro scelta: ognuno dev'essere libero di decidere. Ah-ehm… Mi sono lasciato prendere la mano, e guarda cos'ho combinato! Una risposta di quasi due colonne! Spero che non me ne vogliano gli altri, ma forse l'astinenza da* Leggendo Leggende *mi ha portato a dilungarmi un pochino…* ***Andrea Baricordi***

• ARRETRATI •

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:

- **Kappa Magazine** dal nr.1 al nr. 33 (lire 5.000 cad.)
- **Starlight** - **Orange Road** dal nr. 1 al 25 (lire 3.200 cad.)
- **Starlight** - **Sesame Street** dal nr. 26 al 30 (lire 3.200 cad.)
- **Neverland** - **Video Girl Ai** dal nr. 1 al 16 (lire 3.200 cad.) - nr. 17 (lire 3.500)
- **Neverland** - **Video Girl Len** dal nr.18 al nr. 20 (lire 3.200 cad.)
- **Neverland** - **Georgie** dal nr. 17 al nr. 24 (lire 3.500 cad.)
- **Action** - **Le bizzarre avventure di JoJo** dal nr. 1 al nr. 17 (lire 3.400 cad.)
- **Techno** - **Guyver** dal nr. 1 al nr. 11 (lire 3.000 cad.)
- **Speciale Mitico** - **Le nuove avventure di Lupin III** nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Mitico** - **Lupin III** dal nr. 1 al nr. 10 (lire 4.000)
- **Young** - **3x3 Occhi** dal nr. 1 al nr. 8 (lire 4.000)
- **Young** - **La rivista del fantastico** dal nr. 9 al nr. 10 (lire 4.000)
- **Storie di Kappa** - **Gon** dal nr. 1 al 3 (lire 5.000 cad.)
- **Storie di Kappa** - **Orion** nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Storie di Kappa** - **Takeru** nr. 1 (lire 7.000), nr. 2 (lire 6.000), nr. 3 (lire 7.000)
- **Storie di Kappa** - **Memorie** volume unico (lire 10.000)

CLIKT CLIKT CLIKT
ORMAI NESSUNO POTRÀ PIÙ FERMARE LO Z-001! È DIVENTATO UNA MACCHINA INARRESTABILE!
E TU SAPEVI CHE SAREBBE FINITA COSÌ?
BIP

TU HAI APPROFITTATO DI ME... ANZI, DEL MINISTERO DELLA SANITÀ!
MI DISPIACE, MA NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE AVREBBE POTUTO SUBIRE UNA TRASFORMAZIONE COSÌ RADICALE...
BE', COME SI DICE DI SOLITO, È IMPOSSIBILE PREVEDERE TUTTO A TAVOLINO... MEGLIO LA PRATICA!

IL DIRETTORE MINAKAWA, CHE È UN SUO SUPERIORE, DOVREBBE ESSERE STATO AL CORRENTE DI TUTTO...

UGH!
MA ALLORA... TUTTI QUEI BEI DISCORSI SULL'ASSISTENZA AGLI ANZIANI... ERANO MENZOGNE?

NO... IL PROBLEMA STA NEL COMPUTER... MA SE LA SCUSA DELL'ASSISTENZA FOSSE TUTTA UN TRUCCO...

L'USO MILITARE! IL LORO OBIETTIVO ERA L'USO MILITARE!
大船駅

C'È UNA COMUNICAZIONE DA TERRA! HANNO PERSO DI VISTA L'OBIETTIVO!
COSA!?

NESSUN PROBLEMA! IL VECCHIO STA ANDANDO VERSO LA SPIAGGIA DI YUIGAHAMA!

LA SIGNORINA SE NE SARÀ GIÀ ACCORTA... NON È COSÌ?
MPH...

AAAH!

NONNET-TO!

AAH!

BIP

NO!

WUM

KLONG

RRR

RHMM

AH!

AVVICINATI, CON QUESTO ELICOTTERO! PRESTO!
CHAK

FERMATI, NONNETTO! E' PERICOLOSO! SCENDI!

OH!
HARUKOO!!

NONNETTO!
SMETTILA! SEI IMPAZZITA?!

FLAP
AAH! MI LASCI, PORCO!
MA E' PERICOLOSO!

MI TOLGA LE MANI DI DOSSO!

SLIP

NOOOO!

TWOING

SIGNOR TERADA!

NON POSSIAMO AVVICINARCI PIU' DI COSI'!

NON POSSIAMO FARE NULLA... CONTINUIAMO A SEGUIRLI!
MA COME?! E IL SIGNOR TERADA?

WOOO
SS

E' PERICOLOSO! FERMO! SMETTILA DI CORRERE!

SI CALMI, SIGNOR TERADA, LE SI E' ALZATA LA PRESSIONE!

CHI SEI TU? SEI... IL COMPUTER?

OH, NO DI CERTO! IO SONO HARU, LA MOGLIE DI KIJURO!

MA E' ASSURDO!
TU SEI SOLTANTO UN COMPUTER!
E FERMATI, PER LA MISERIA!

PROPRIO NON V'IMPORTA NULLA DEI SENTIMENTI DEGLI ANZIANI?
SIETE VOI CHE DOVRESTE SMETTERLA DI FAR SOFFRIRE TANTO IL MIO KIJURO!

HARU-KOO...

MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO!?
E' PROPRIO PER GLI ANZIANI CHE ESISTE QUESTO PROGETTO! MA TU STAI ROVINANDO TUTTO!

SILENZIO!

L'ASSISTENZA PRIVA DELL'AMORE UMANO NON SERVE A NULLA!
E' TRISTE!

MA... VERA-MENTE IO...NON...

KIJURO VUOLE SOLTANTO ANDARE A VEDERE IL MARE.

STIA A GUARDARE, E NON FIATI!

BATT BATT BATT BATT BATT
TV-INUHI

TV-INUHI

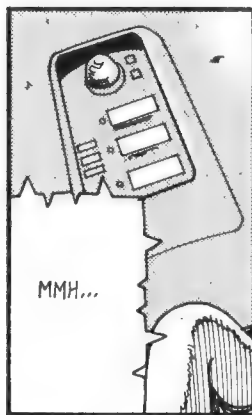
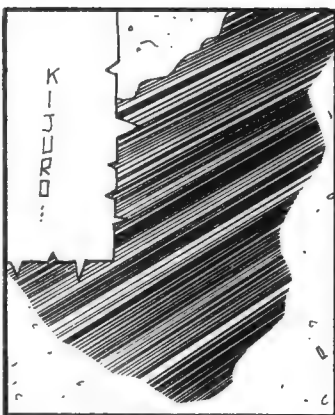
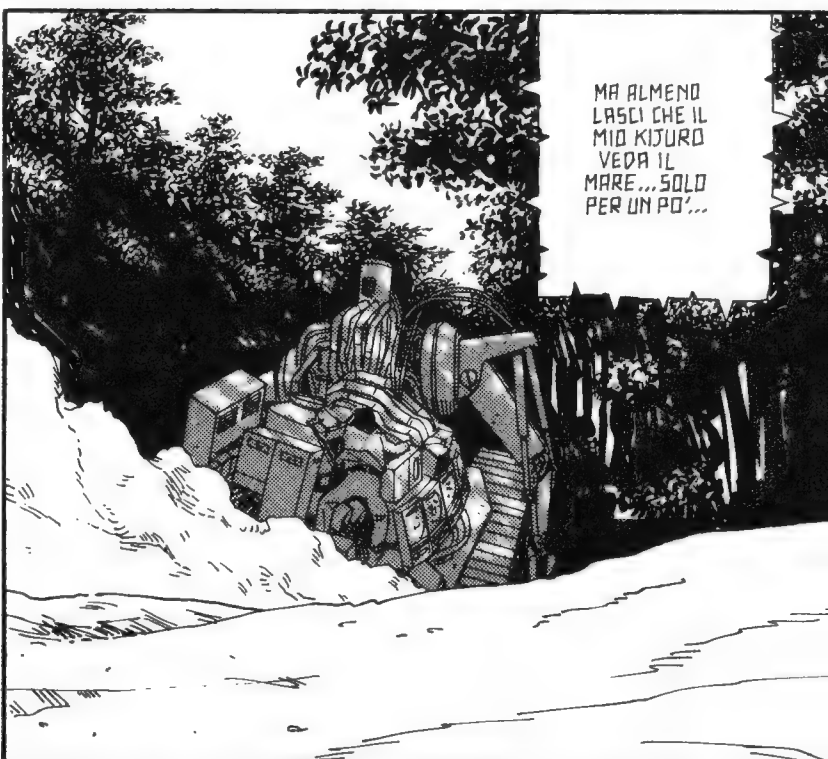
IL DIRETTORE HA DETTO CHE CI E' STATO IMPOSTO UN SILENZIO STAMPA DI PRIMO LIVELLO!
NULLA CI IMPEDISCE DI CONTINUARE A RIPRENDERE!

COME?
BE'... SI'...

DOVE STA ANDANDO? A YUIGAHAMA!?

MA SI'! QUELLA SPIAGGIA A KAMAKURA...
L'HA SCOPERTO UN GRUPPO DI VECCHIETTI TRAFFICANDO CON UN PERSONAL COMPUTER...

CREDO CHE DOVREMMO SENTIRCI IN DEBITO, PER QUESTO...

SENTA, SIGNORA HARU... IO CAPISCO I SUOI... EHM... SENTIMENTI...
...MA NON POTREBBE, PER FAVORE, TORNARE INDIETRO? LA PREGO...
UMPF...
HRRRH
CI SARANNO ANCHE STATI DEGLI ERRORI, MA QUESTO PROGETTO RAPPRESENTA **UNA SALVEZZA** PER GLI ANZIANI DI TUTTO IL GIAPPONE!

MMH...
KIJURO!!
HARU...
LA PREGO, SIGNORA! LO FACCIA PER IL FUTURO DELLE OPERE ASSISTENZIALI! TORNI INDIETRO!
MA ALMENO LASCI CHE IL MIO KIJURO VEDA IL MARE... SOLO PER UN PO'...
VA BENE...
DOPO AVERLO VISTO... TORNERÀ INDIETRO?
GLIELO PROMETTO!
OH... GRAZIE, SIGNORA... GRAZIE!

WHUP
WHUP

ECCOLO! E' ARRI-VATO!
西橋商事
NON-NETTO...

GNIIK

TAP

ASPETTATE! LASCIATELO ANDARE!

OH, SIGNOR TERADA... SONO FELICE DI RIVEDERLA SANO E SALVO!
SCIOGLIETE IL POSTO DI BLOCCO!
LA SPIAGGIA DI YUIGAHAMA SI TROVA LAGGIÙ... LASCIATE PASSARE QUEL LETTO!
MA... E' ASSURDO! COSA SIGNIFICA QUESTO?!
SE GLI LASCEREMO VEDERE IL MARE TORNERÀ INDIETRO!
L'HO PROMESSO AL COMPUTER Z!
AVANTI! PRESTO!
MMH...

STATE INDIETRO! FATE LARGO!

MODULO ALPHA! ATTIVAZIONE!

KLANG
橋商事

BIP
MA CHE...
PSSSH
WIRRRR
CO... COS'È... QUELLO ?!

VI PRESENTO LA VERSIONE RIVISTA E CORRETTA DEL PROTOTIPO BASE ZETA 001...SI CHIAMA **ALPHA**, ESEGUE ALLA LETTERA GLI ORDINI...

ATTENZIONE

WHMMM

RRGHH!
WROOSH
WRAOSH
FATAL FURY
STATE INDIETRO! DI QUESTO ME NE OCCU-PO IO!
FATAL FURY

FATAL FURY
LA RESURREZIONE DI RE BUTEI
di Ken Ishikawa
& Dynamic production

di Ken Ishikawa
& Dynamic production

FATAL FURY
LA RESURREZIONE DI RE BUTEI

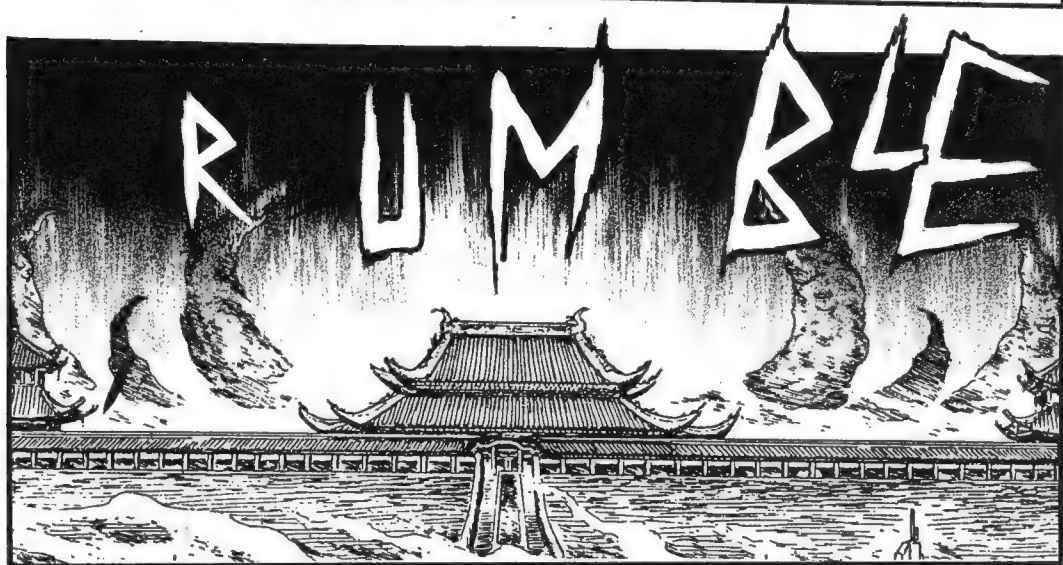
RUMBLE
RUMBLE

SIGNOR GEESE! SUA MAESTÀ RE BUTEI RESUSCITERÀ INCOMPLETO!
RUMBLE

ARRIVATI A QUESTO PUNTO, CREDO CHE NON SI POSSA PIÙ IMPEDIRE LA RESURREZIONE DEL NOSTRO SIGNORE!

IL MOMENTO DELLA SUA RINASCITA SEGNERÀ L'INIZIO DELL'**ERA DELLE ARTI MARZIALI** SULLA TERRA!

RUMBLE

PUGNO ESPLOSIVO TERMICO!

INFERNO DI FIAMME DI ONDE TERMICHE !

WROSH
FATAL FURY

AH AH AH!
DAVANTI ALLE MIE ONDE TERMICHE NEMMENO VOI RIUSCITE A FARE NULLA!

ACCIDENTI! SE CONTINUA COSÌ, TERRY FARÀ LA FINE DI UN POLLO ARROSTO!

NON INTERVENIRE! QUESTA LOTTA APPARTIENE A TERRY!

FATAL FURY

FATAL FURY
TUTTI QUI I TUOI GIOCHI PIROTECNICI?

COSA !?

IN CONFRONTO AL DOLORE DELLA GENTE CHE E' STATA TORMENTATA DA VOI...
FATAL FURY
...QUESTO CALDO NON SIGNIFICA NIENTE!

UH...
...UH UH!

ABBAIA PURE, CANE! TI BRUCERÒ VIVO! NON RIMARRANNO NEMMENO LE TUE SCHIFOSE OSSA!

DOVE...
!?
FATAL FURY

POWER GEYSER!

OOOH!

PORCA MISERIA!

TAP

COSA DIAVOLO GLI SUCCEDERÀ ADESSO?
HA USATO IL POWER GEYSER SU UN UOMO!

RATTLE
UUH...

UGH...

UHRRR!
COS... !?

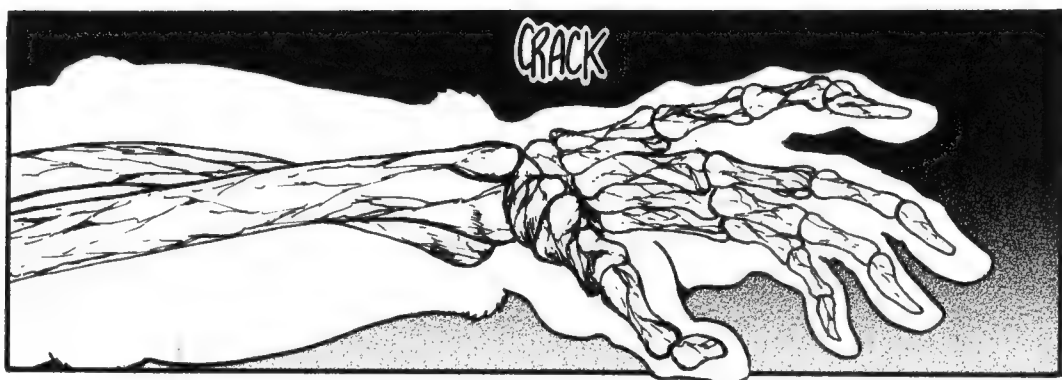
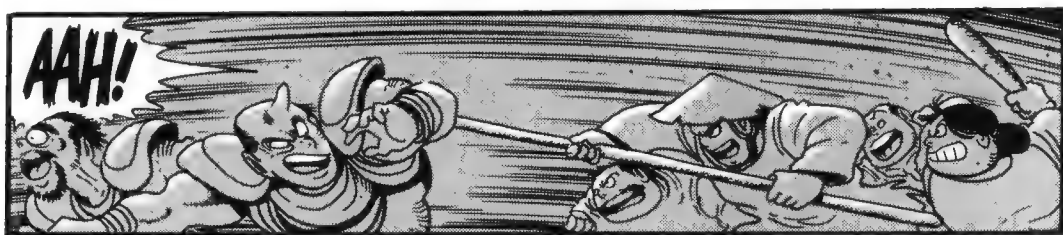
CRACK

WHAMP
FATAL FURY
SNAP
CRACK
POP
FATAL FURY

AAAH!
ORMAI I CENTO DEMONI SONO FINITI! IL PALAZZO D'ORO È DAVANTI AI NOSTRI OCCHI! DISTRUGGIA-MOLO!
SÌ! SÌ!

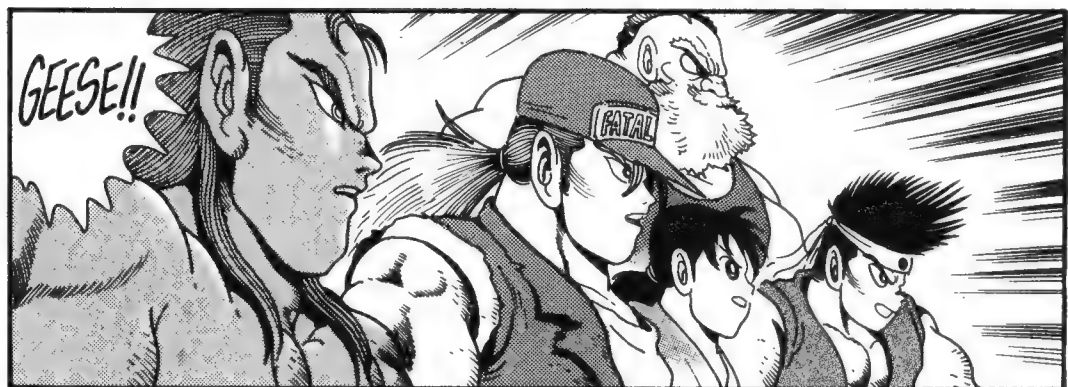
YHAOOO!

AAH!

NOOO!
ARGH!

YHAOOO
FINALMENTE SIAMO ARRIVATI ALLA METÀ!
TEMO CHE QUESTI DEMONI DOVRANNO RIVEDERE I LORO PROGETTI!
FATAL FURY

AAAH!

CHI...!?
FATAL FURY

GEESE!!
FATAL

SIETE ARRIVATI...
ANCORA UNA VOLTA AVETE DATO PROVA DELLE VOSTRE CAPACITA'! MERITATE UNA **LODE!**

GEESE... NON SO COSA TU STIA TRAMANDO, MA ORMAI SEI FINITO!
IO SAREI FINITO!?
AH AH AH! NON SCHERZARE! IL BELLO INIZIA PROPRIO ADESSO!
MA CHE DICI?
SIETE COSÌ CIECHI DA NON AVVERTIRE NEMMENO IL GRIDO DISPERATO DELLA VOSTRA ANIMA? **IL MOMENTO È GIUNTO!**
RE BUTEI, IL SIGNORE DELLA GUERRA, STA PER RISORGERE!

SUA MAESTÀ RE BUTEI È IL PIÙ MORTALE PROFESSIONISTA DI ARTI MARZIALI MAI ESISTITO AL MONDO!

EGLI SI ADDORMENTÒ DOPO AVER SEMINATO I PROPRI POTERI IN TUTTI I PAESI, COSÌ DA POTER OTTENERE LA FORZA ETERNA!

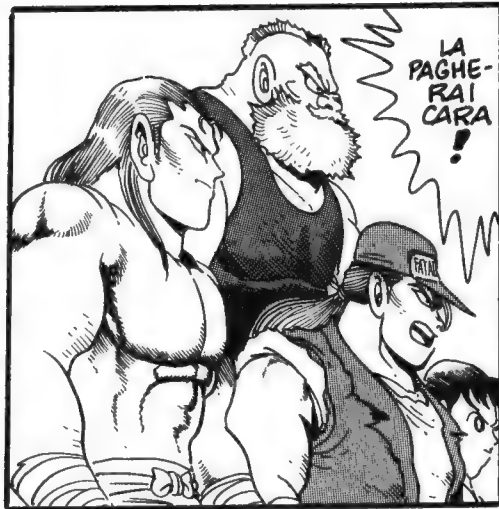
LE SUE GEMME SONO FINALMENTE SBOCCIATE IN TUTTO IL MONDO...
...E ORA È GIUNTO IL TEMPO DEL RACCOLTO!

SUA MAESTÀ HA RIASSORBITO LA FORZA, L'ABILITÀ E LA TECNICA DEI PROFESSIONISTI DI TUTTO IL MONDO...
...E ORA È PRONTO A TORNARE FRA NOI!

GEESE!

TI FARÒ INGHIOTTIRE LA TUA DANNATA PRESUNZIONE!

FATAL FURY

BOOM
AH! AH! AH!
IO E SUA MAESTÀ RE BUTEI DOMINEREMO IL MONDO INSIEME!
FURY

TI MOSTRERO' QUAL E' IL VERO SIGNIFICATO DELL'INFERNO SULLA TERRA!
NON FINIRA' COME DESIDERI TU, GEESE!
HISHOKEN! PUGNO VOLANTE!

HISSATSU JOOBACHI! COLPO MORTALE DELL'APE REGINA!

SLASH KICK!

AGH!

GIANT BOMB!

GEESSE!
QUESTA VOLTA E' ARRIVATA LA TUA FINE!
AH AH...
NEANCHE IO POSSO BATTERE VOI CINQUE MESSI ASSIEME...

MH?!

MA A ME BASTA GUADAGNARE TEMPO PER PERMETTERE LA RESURREZIONE DI SUA MAESTÀ RE BUTEI!

AAH!

AAH!
RUMBLE
AAAH!
QUESTA... QUESTA ENERGIA...
...E' LA FORZA DI RE BUTEI!?

NOI DISTRUGGEREMO RE BUTEI PRIMA DEL SUO COMPLETO RISVEGLIO!
A GEESE PENSACI TU!
TAP
AH!
SBRIGHIAMOCI GEESE! HO DA FARE!

AAAH!

UOOOH!

RE BUTEI! SIGNORE...

MA... COSA...
NOOO!

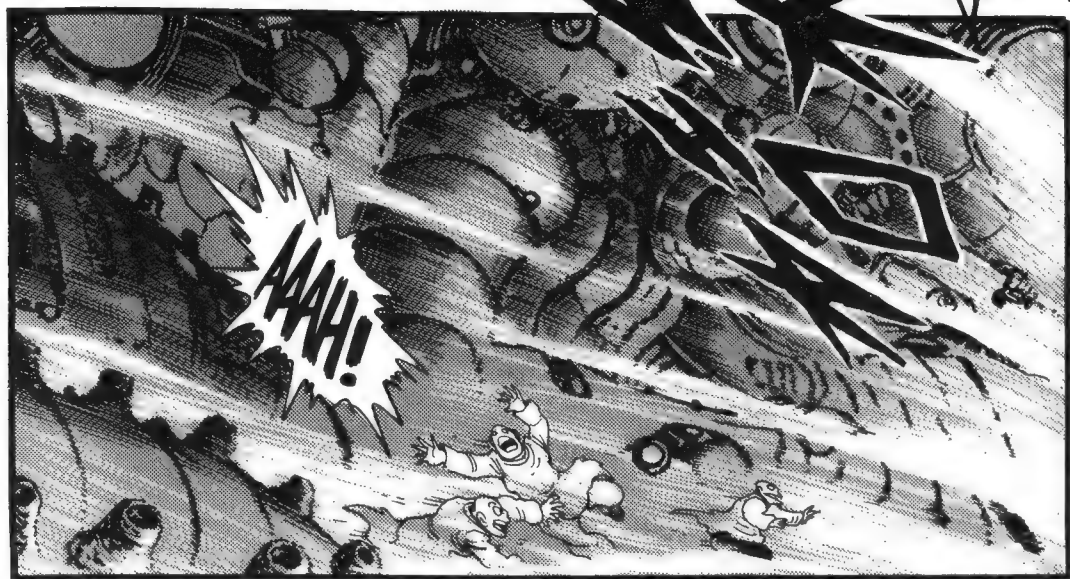
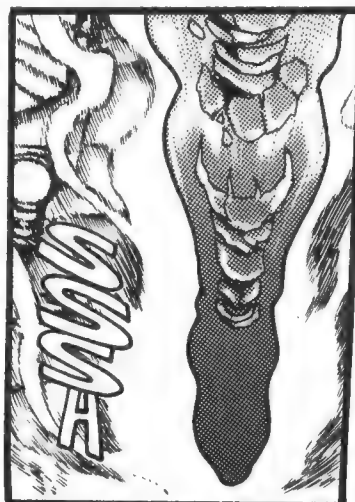
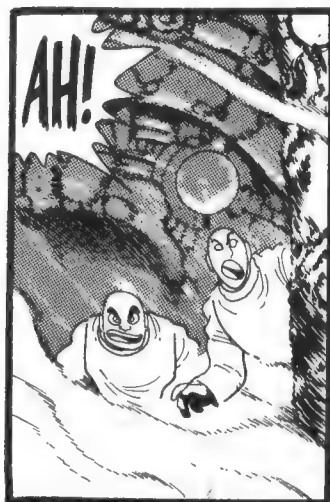
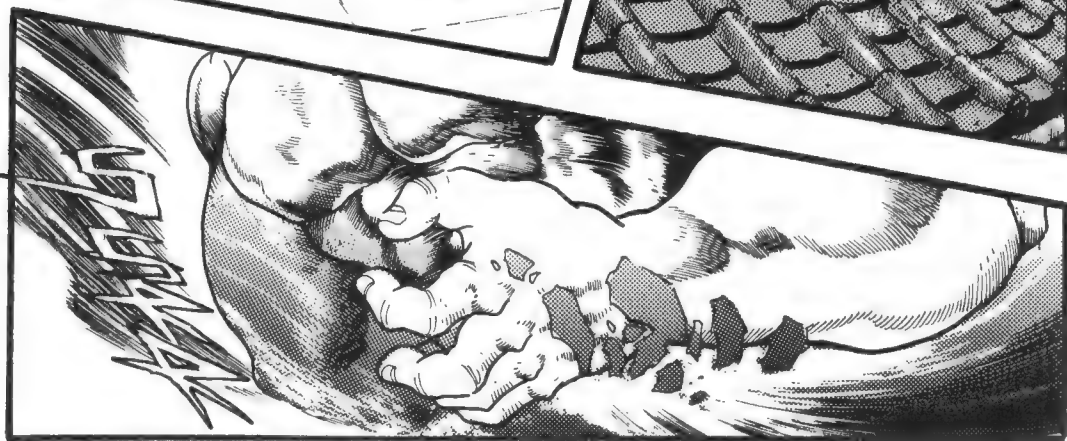
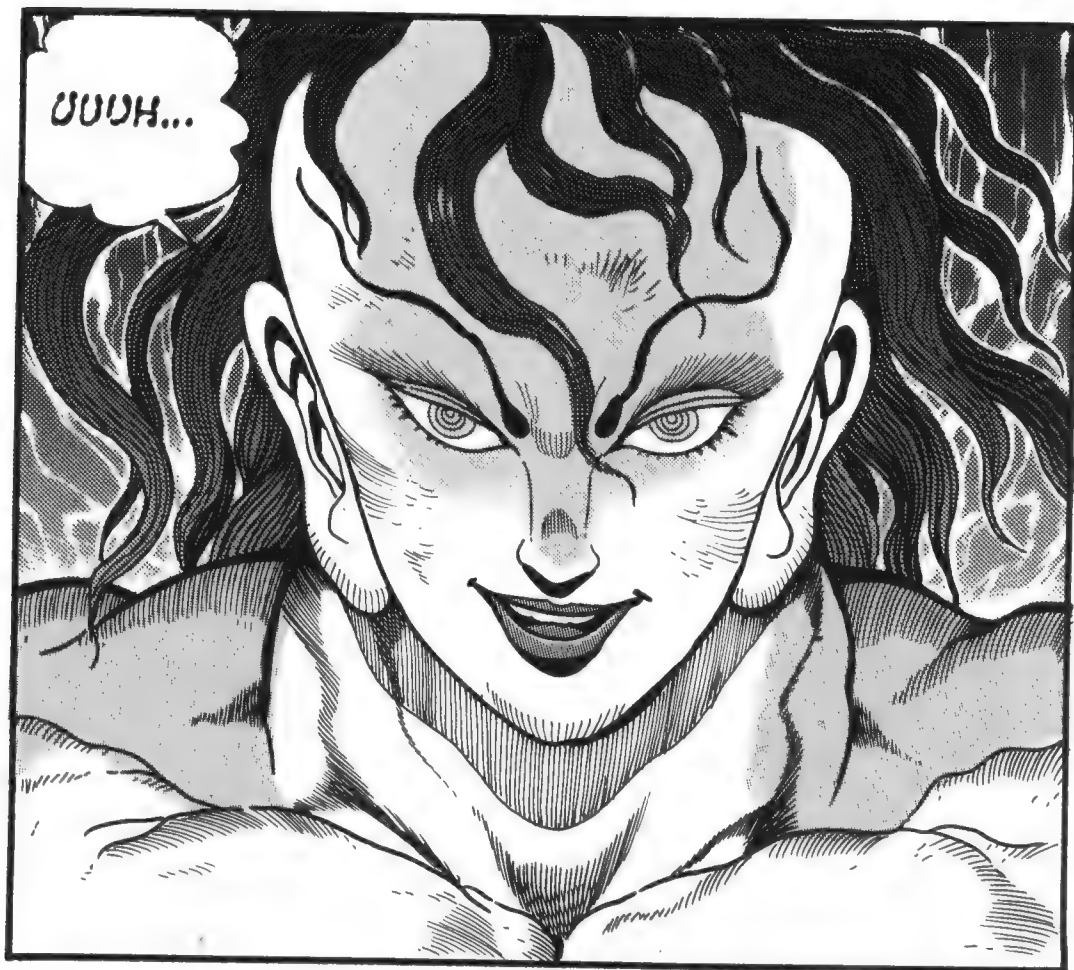
DA QUESTA PARTE!

MERDA!

E... E QUESTO SAREBBE IL **FAMOSO** RE BUTEI...!?

AH AH AH!

E IO CHE MI IMMAGINAVO CHISSÀ QUALE MOSTRUOSA CREATURA PIENA DI ZANNE E TENTACOLI... E INVECE GUARDA **CHE BEL FACCINO!**

UUUH...

FATAL FURY-GAME OVER-CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
Parla KEIKO SAKISAKA
OLTRE LA PORTA
DRAGON BALL
Speciale AKIRA TORIYAMA
34
Baricordi/De Giovanni/Rossi

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
○○○○○	○○○○	○○○○○	○○○○	○○○○	○○○○

Sono passati diversi mesi dalla prima volta che è entrato in casa mia **Battle Angel Alita** (Manga Video nr. 10, 60', L. 29.900) e in tutto questo tempo non ho mai trovato la voglia di inserirlo nel videoregistratore e recensirlo. Devo dire che partivo prevenuta, soprattutto perchè il fumetto non aveva attirato più di tanto la mia curiosità (mi ripropongo comunque, alla luce della visione del film, di recuperarlo in qualche modo). Completamente scettica comincio a guardare il primo dei due OAV contenuti nella cassetta, e mi devo assolutamente ricredere: a parte la caratterizzazione dei personaggi e l'animazion, che già sapevo ben fatta (d'altra parte chi non conosce e apprezza Nobuteru Yuki autore fra l'altro di *Lodoss War*), la storia mi ha preso fin dall'inizio del film. E' faticoso credere che un'opera così curata sia dal punto di vista grafico che da quello narrativo sia nata solo per il circuito dell'home video. Il pianeta in cui si svolge la storia è la Terra di molti anni nel futuro. Qui gli uomini sono divisi in due categorie: i più poveri vivono nella Discarica, mentre i benestanti su un immensa città che galleggia nell'aria chiamata Zalem. La protagonista principale della storia è Alita, una bambina cyborg rinvenuta in un enorme cumulo di rifiuti da un giovane medico (per cyborg) e riparata alla perfezione. C'è solo un piccolo problema: la ragazza, ribattezzata Alita dal dottore, ha perso completamente la memoria. Chi è Alita in realtà, perchè una bambina come lei si sente 'viva' solo combattendo battaglie all'ultimo sangue con assassini e malviventi? Non ci resta che aspettare le prossime videocassette per avere una risposta. **Da Vedere**.

Barbara Rossi

Se avete un'ora e venticinque minuti da spendere per vedere un cartone animato un po' diverso dal solito, **Una tomba per le lucciole** (Yamato Video nr. 32, 85', L. 29.900) fornisce l'occasione di 'staccare la spina' dalla baraonda di produzioni da cassetta (da, non in) e godervi finalmente un vero film, anche se il termine 'godere' non è forse il più appropriato per questo drammatico lungometraggio del 1988 del maestro Isao Takahata, colui che potremmo definire 'il maestro di Hayao Miyazaki'. Questo film, realizzato originariamente per il grande schermo ha la peculiarità di farvi dimenticare dopo pochi minuti dall'inizio che state guardando un cartone animato; dopo una mezz'ora vi fa sorgere anche il dubbio che i personaggi non stiano recitando una parte, ma che il tutto sia una sorta di ripresa dal vivo, come se Takahata avesse seguito di nascosto con la cinepresa gli ultimi tragici giorni di Seita e della piccola Setsuko (correte a leggere la *Rubrika del Kappa*: a fine mese Takahata e i suoi film saranno in italia a *Cartoombria*!). E in effetti qui ci troviamo di fronte a un racconto di 'vita vissuta' da chissà quante persone in un periodo di guerra, talmente realistico che ha la crudezza di un reportage giornalistico dalla Bosnia. Fratello e sorella si trovano coinvolti nei bombardamenti americani del Giappone durante la Seconda Guerra Mondiale, e perdono la mamma mentre il papà è in mare a combattere e morire con la 'gloriosa flotta imperiale giapponese'. E' Seita a occuparsi della sorellina, nonostante per un breve periodo soggiornino presso una lontana parente che li tratta con freddezza e si approfitta degli ultimi averi dei due, lasciati dalla mamma. E' così che Seita e Setsuko vanno a vivere da soli sulle sponde di un laghetto, in una grotta che in tempo di pace veniva usata per custodire barche e attrezzi. Per un po' la guerra e la miseria sembrano lontani (anche se il cielo è costantemente solcato dai bombardieri americani), e con piccoli espedienti i due riescono a crearsi un piccolo paradiso. Ma i pochi spiccioli a disposizione non bastano certo a superare il lungo periodo di distruzione e morte, e il razionamento dei viveri non permette alla gente di dividere con il prossimo nemmeno un chicco di riso. Mentre Setsuko inizia ad ammalarsi per la denutrizione e le precarie condizioni igieniche Seita si trova costretto ad andare a rubare nei campi e, una volta sorpreso in questa attività e punito a bastonate, trova nei bombardamenti un prezioso alleato per fare razzia nelle case abbandonate dalla gente per andare a ripararsi nei rifugi. Un racconto drammatico, con un finale ancora più drammatico, che però riesce a mantenere i piedi a terra, senza abbandonarsi mai a eventi gratuiti per dare il via alla lacrima facile: anche nel periodo più scuro c'è spazio per un sorriso, per una dolce caramella, per un gioco spensierato. Osservate Seita e Setsuko nelle scene in cui i piccoli gesti quotidiani assumono un'importanza quasi religiosa, quando nient'altro ha più importanza; assaggiate il loro riso cucinato sulla sponda del lago e aromatizzato con il poco che c'è a disposizione; ammirate l'ingegno di Seita che riesce a trarre un delizioso 'succo al sapore di macedonia' da una scatola di caramelle vuota; andate con loro sotto la zanzariera nella grotta a vedere quanto sia bella illuminata di notte dalle lucciole. Guardate questo film con un nonno, o comunque con una persona che abbia vissuto in tempi di guerra: vi dirà che questo film è assolutamente vero. Un film che vi renderà orgogliosi della vostra passione per l'animazione giapponese. **Esemplare.**

Andrea Baricordi

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
○○○○○	○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○	○○○○

○○○○○ OTTIMO ○○○○ BUONO ○○○ SUFFICIENTE ○○ SCARSO ○ INSUFFICIENTE

Di Andrea Baricordi

Disegnatore, scrittore, fumettista, sceneggiatore, caratterizzatore, illustratore, copertinista, ideatore di personaggi per videogiochi, modellista.

I suoi fumetti sono stati tradotti in quattordici paesi, fra cui Hong Kong, Corea, Francia, Spagna (sia catalana che castigliana), Svizzera, Australia, Indonesia, Thailandia, Taiwan e ora anche in Italia.

Le uniche due serie 'lunghe' da lui create hanno fatto ridere sia i bambini che gli adulti e sono rimaste nella storia del fumetto giapponese. Entrambe hanno goduto di apprezzatissime (anche all'estero) versioni animate televisive: la più recente di queste due serie continua a essere pubblicata settimanalmente su "Shonen Jump" (7 milioni di copie vendute attualmente ogni settimana) da oltre dieci anni... Akira Toriyama è uno di quegli autori di fumetto che in Giappone possono vantarsi di aver fatto carriera nel modo più folgorante e duraturo possibile.

L'autore di **Dragon Ball** nasce nella prefettura di Aichi il 5 aprile 1955. Quando nel 1974 si diploma disegnatore industriale la sua abilità con la carta e l'inchiostro viene notata subito, sicché trova lavoro immediatamente per una ditta di design. Ma l'estrosità di Toriyama non riesce a venire fuori in un lavoro sì artistico, ma comunque legato a schemi troppo rigidi: nel '77 abbandona quindi la sua occupazione e si dedica anima e corpo alla realizzazione di **Wonder Island**, un singolo episodio a fumetti di quindici pagine che getta già le basi della demenzialità toriyamesca. Si tratta della breve disavventura di un buffo professore alle prese con il tentativo di volare, grazie al quale scopriamo il mondo in cui Toriyama muoverà successivamente tutti i suoi personaggi: buffi dinosauri, animaletti antropomorfi vestiti da bambini, pesci a razzo che solcano il cielo, ragazzine terribili e caricature di automobili e aeroplani. Con questo lavoro partecipa nel '78 a un concorso indetto mensilmente dalla casa editrice Shueisha per la rivista "Weekly Shonen Jump" e lo vince. Il suo fumetto viene così pubblicato sulla rivista di manga più venduta in Giappone, per cui realizza subito dopo **Wonder Island 2**. E' l'inizio di una inarrestabile scalata al successo. I personaggi di Toriyama sono buffissimi e risultano simpatici a tutti; le situazioni descritte sono sempre divertenti, e spesso la demenzialità dei protagonisti rasenta la follia. Manterrà tutto questo durante la creazione della serie che lo ha consacrato fra gli astri del manga in Giappone, ovvero **Dr. Slump**. Le avventure dello scarmigliato genio di Penguin Village che costruisce una bambina robot dalla forza sovrumana sono un chiaro messaggio ai lettori: Toriyama riprende in mano il tema affrontato decenni prima da Osamu Tezuka in *Tetsuwan Atom* e lo rende divertentissimo. Le possibilità di giostrare per mesi e mesi una serie avente come protagonisti personaggi assolutamente fuori da ogni parametro (fra cui una ridicola versione di Superman che acquista i poteri masticando prugne acerbe e una coppia di invasori alieni a forma di... sedere!) permette all'autore di giocare come farebbe un bambino che ha a disposizione centinaia di pupazzetti da far interagire ogni volta in modo diverso. E l'umorismo di Toriyama conquista soprattutto una fascia di lettori molto giovane, che vede nelle avventure del **Dr. Slump** e della robottina Arale la concretizzazione delle proprie fantasie e la rappresentazione grafica dei propri giochi: nei suoi fumetti gli adulti non si comportano come tali (nonostante siano sempre all'opera per 'educare' i bambini) e vengono sempre beffati, in un modo o nell'altro, dall'energia vitale e dall'ingenua malizia infantile. Arale si trova spesso in difficoltà, ma non sa di esserlo. Per lei è tutto un gioco. E senza rendersene conto sbaraglia bande di trucidi biker con gare di 'dita nel naso', massacra ladri e assassini

Goku e Bulma © Bird Studio Shueisha

Applepop - Applepop Hirake! Ponkikki

che si introducono in casa Slump giocando a nascondino, sventa invasioni aliene usando a modo suo le invenzioni del dottore, scaccia mostri giganti (fra cui gli stessi Godzilla e Gamera) affrontandoli (ma sempre per gioco) in incontri di lotta libera. Nata nel '79, questa serie a fumetti fa il suo ingresso trionfale in TV sotto forma di cartone animato appena due anni dopo, nel 1981, grazie all'abile lavoro della Toei per la Fuji TV. Esplode così la 'Aralemania', e decine di migliaia di giocattoli e gadget riproducenti la buffa robottina vengono venduti in tutto il Giappone, conquistandosi una popolarità di cui pochi altri fino a quel momento avevano potuto godere: *Tetsuwan Atom*, *Doraemon* e *Ultraman*. Quando Toriyama decide di dare una conclusione a **Dr. Slump** non lascia il tempo ai suoi lettori di rimpiangerne la scomparsa dalle pagine di "Shonen Jump" che subito, nell' '84, si addentra in un'altra avventura, ovvero **Dragon Ball**. Il mondo in cui si svolgono le avventure del piccolo Goku, ancora più ingenuo di Arale ed estremamente 'puro', è lo stesso di **Dr. Slump** (tanto che in un gruppo di episodi i personaggi della nuova serie incontrano quelli della vecchia), un mondo che - tutto sommato - potrebbe essere anche il nostro in una dimensione parallela, in cui le leggi della fisica sono sostituite da quelle dell'improbabilità. In **Dragon Ball** Toriyama ripercorre in parte le gesta di Songoku, lo scimmiotto di pietra protagonista di un'antica leggenda orientale, e grazie a questo nuovo personaggio gli è possibile mescolare i suoi soggetti demenziali con la moda imperante dei manga del momento, il combattimento. Il tratto continua a essere pulito, privo di inutili fronzoli, e - distaccandosi da uno dei dogmi del manga - limita al massimo l'inserimento di retinature, basandosi prevalentemente su campiture nette. Akira Toriyama sa fare fumetto, e non teme che le

Arale da Dr. Slump
© Bird Studio
Shueisha

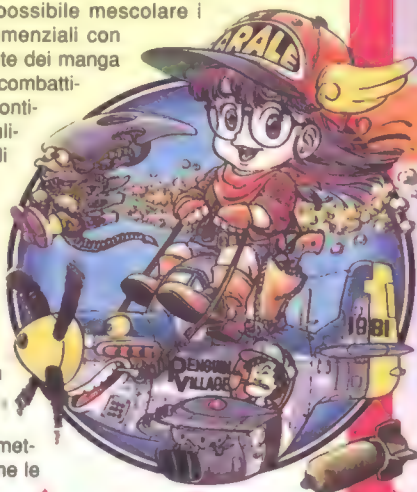
LA LEGGENDA DI GOKU

Il personaggio principale e alcune situazioni di **Dragon Ball** nascono da un'antica e misteriosa leggenda cinese che ha per protagonista un potentissimo e irriverente scimmiotto dalla pelle di pietra nato da un uovo d'oro. La leggenda si intitola *Saiyuki* (Viaggio a Ovest), facente parte del monolitico *Daitoseikiki* (Resoconto del viaggio verso Occidente), ovvero l'autobiografia di Sanzo Hoshi - un monaco giapponese vissuto nell'era Too (618-906) - che racconta dell'avventura vissuta assieme al singolare scimmiotto chiamato Songoku (Goku, per gli amici) le cui caratteristiche peculiari erano un'immane forza fisica e un'arroganza che lo portò a sfidare anche le divinità... Budda compreso! Fortunatamente non sono queste le caratteristiche 'ereditate' dal Goku di Toriyama, che invece può avvalersi del magico Nyoibo, un bastone da combattimento in grado di ingrandirsi a dismisura o rimpicciolirsi fino quasi a scomparire, di Kinton, la Nuvola d'Oro che usa come mezzo di locomozione, e una pelosa coda prensile da scimmia, utile in qualsiasi situazione. La parte del monaco Sanzo Hoshi viene recitata in **Dragon Ball** dalla irascibile Bulma, che ha pensieri tutt'altro che sacri per la testa, mentre l'orco porco Hakkai è interpretato dal maniacale maialino trasformista Olong: l'incontro di quest'ultimo con Goku si svolge esattamente come nella leggenda originale. Il personaggio di Sagojo, il Kappa, si sdoppia invece nei due personaggi di Jamcha (per quanto riguarda l'impulso combattivo) e nel vecchio Kame, visivamente più simile al folletto acquatico giapponese che dà il titolo alla nostra rivista.

Ma Toriyama non è stato l'unico a ispirarsi a questa leggenda: qui di seguito potrete scoprire alcuni fra gli esempi più celebri. Buon divertimento!

MIDNIGHT EYE GOKU - Fumetto di Buichi Terasawa da cui è stato tratto anche un film d'animazione da lui stesso diretto. Il personaggio ha lo stesso nome dello scimmiotto e possiede un bastone da combattimento particolarmente potente.

SF SAIYUKI STARZINGER - Serie animata del 1978 ideata da Leiji Matsumoto (autore di Capitan Harlock e Uchu Senkan Yamato) per la Toei. Si tratta di una rivisitazione in chiave fantascientifica di *Saiyuki*. Il cyborg protagonista Kugo (notare il nome anagrammato) ha un bastone-giavellotto che gli permette di ingrandire anche se stesso e sfoggia una pettinatura che ricorda la testa di una bertuccia, sul capo indossa lo stesso cerchietto che nella leggenda permette a Sanzo il controllo di Goku. Il maiale Hakkai è interpretato dal grasso Akka del Pianeta di Fango, e Sagojo ha le sembianze del nobile e snello Sir Jogo del Pianeta d'Acqua. Il prete Sanzo diventa qui la principessa Aurora, la cui missione è quella di raggiungere il Grande Pianeta per ristabilire l'energia che tiene unito il cosmo.

TIME BOKAN SERIES ITADAKIMAN - Versione 'viaggi nel tempo' nonche' umoristica della leggenda dello scimmiotto. Tutti i personaggi richiamano con nomi e atteggiamenti i vari Goku (Itadakiman), Sanzo Hoshi (Hoshi), Hakkai (Hatsuo) e Sagojo (Sagosen), e la loro missione consiste nel recuperare i pezzi del puzzle di Oshaka (Budda) per poter essere ammessi all'omonima scuola. Realizzata nel 1983 dalla Tatsunoko sulla scia del successo di Yattaman.

GOKU NO DAIBOKEN - Anche Osamu Tezuka, il padre del fumetto giapponese, ha realizzato il suo personalissimo Saiyuki, e ha deciso nel 1967 di trasporlo in un serial televisivo estremamente demenziale e, per questo, divertentissimo.

SUPER SAIYUKI - Versione leggermente sexy della leggenda dello scimmiotto ideata da Go Nagai, il creatore di Mazinga & company, il cui protagonista è stato trasformato per l'occasione in UNA protagonista.

SAIYUKI- Uno dei primi film animati della Toei, risalente al 1960. Animato con tecnica 'disneyana' questo lungometraggio è l'esatta trasposizione in cartoon della leggenda.

SONGOKU SILK ROAD O TOBU - Special TV animato del 1982 realizzato dalla Tokyo Movie Shinsha. Anche questa è l'esatta versione della leggenda originale ma... sotto forma di musical.

LO SCIMMIOTTO - Anche in Occidente esiste una versione della celebre leggenda, scritta da Silverio Pisu e disegnata dal celeberrimo Milo Manara: la storia prende spunto dalla prima parte della storia, ovvero dalla nascita dello scimmiotto fino alla sfida con Budda, che lo porterà a essere imprigionato nella stessa montagna da cui poi Sanzo lo libererà, ma il tutto è studiato per essere una parodia politica di un travagliato decennio.

SAIYUKI/DAITOSEIKIKI - Uno di questi due sarà il titolo definitivo della trasposizione a fumetti della leggenda realizzata da Monkey Punch, l'ideatore di **Lupin III**. Per il momento è però solo in fase di progettazione, dato che il buon 'Monkey sensei' è attualmente alle prese con l'impegnativo *Le mille e una notte*.

proprie tavole possano risultare vuote. Spesso i redattori delle riviste nipponiche (che sono veri e propri editori delegati in quanto hanno la possibilità di imporre scelte agli autori) consigliano agli autori l'uso dei retini per velocizzare il lavoro (!!) e lasciare le pagine meno vuote: ma stavolta non è il caso. Primo perché Toriyama nasce con l'inchiostro di china nel sangue, e il fumetto è indiscutibilmente il suo mestiere; secondo perché, quando questi è al lavoro per lo sviluppo di **Dragon Ball**, ha già costituito la sua ditta, il Bird Studio, con tanto di collaboratori; terzo, la parola di Toriyama è sacra anche per gli editori in persona, dato che un autore in grado di creare sempre serial di successo è da ascoltare come se le sue parole fossero oro colato; quarto e ultimo, il buon 'Tori' stava già curando per la solita "Shonen Jump" un manuale per diventare autori di fumetto, per cui risultava assolutamente pleonastico dire a lui cosa fare e cosa non fare.

Dragon Ball è a tutti gli effetti l'opera 'più Toriyama di Toriyama', nel senso che qui converge tutta la sua demenzialità, l'umorismo, i personaggi, le situazioni e le idee lasciate in sospeso o appena abbozzate in precedenti fumetti brevi. A differenza delle avventure del **Dr. Slump** e Arale, che erano limitate ai confini di Penguin Village (eccezion fatta per qualche capatina nella preistoria con la macchina del tempo o nello spazio a bordo di astronavi), Goku e la sua combriccola di amici hanno una missione che li porta a girare mezzo mondo, e che permette loro di visitare i luoghi più impensati, di incontrare razze e creature assurde, di scoprire sontuosi tesori e antiche minacce. Nel 1986 anche per **Dragon Ball** arriva la serie animata, sempre per la Fuji TV e sempre realizzata dalla Toei, che invade i teleschermi giapponesi riscuotendo un successo apocalittico, tanto che da allora (ovvero da quasi dieci anni!) nessuna altra rete è mai riuscita a batterne gli indici d'ascolto. L'esempio più clamoroso risale al recentissimo *DNA2* di Masakazu Katsura (l'autore di *Video Girl Ai*): la cui serializzazione animata era stata studiata per strappare ascoltatori alla Fuji TV, invece si è dovuta concludere solo al 13° episodio a causa della scarsa audience. Fatto sta che la serie animata (che dal 1989 si intitola **Dragon Ball Z**) sta continuando a essere trasmessa indisturbata e il relativo fumetto è giunto all'undicesimo anno di pubblicazione: Goku è cresciuto, ha avuto un figlio, ed è anche morto, ma questo evento - nel mondo di Toriyama - non è risultato particolarmente traumatico, dato che il nostro eroe continua a partecipare attivamente alle avventure del figlio sfoggiando una graziosa aureola sulla testa. Alla fine dei conti, quando Akira Toriyama sarà un buffo vecchietto (probabilmente simile all'Eremita della Tartaruga di **Dragon Ball**), potrà ben dire di aver reso un grande favore al Giappone fumettistico, rendendolo noto in tutto il mondo, ma soprattutto potrà vantarsi di essere stato il secondo autore nipponico (il primo è stato Tsukasa Hojo, con l'edizione spagnola di **City Hunter**) ad aver pubblicato all'estero i propri fumetti con il senso di lettura invariato,

(In senso orario: Chobit, Tomato, Roid, Pola, un personaggio di Wonder Island e il drago di Mad Matic © Bird Studio/Shueisha)

Arale da DR. Slump © Bird Studio Shueisha

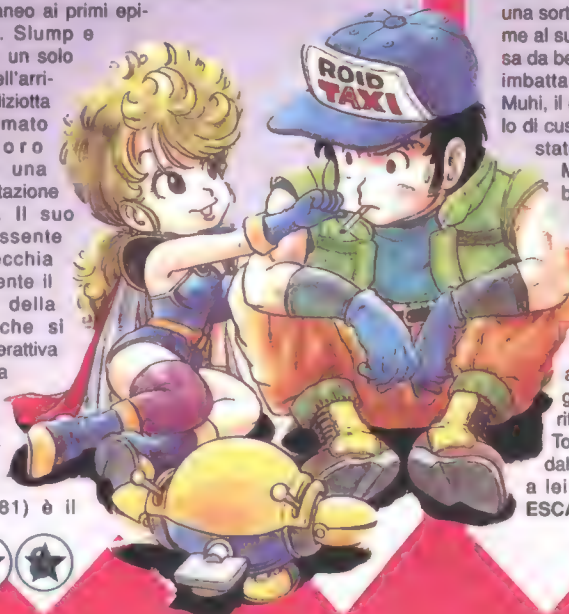
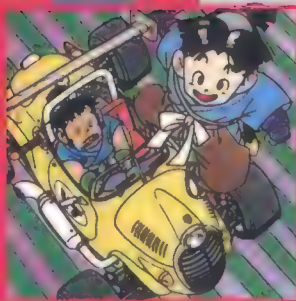
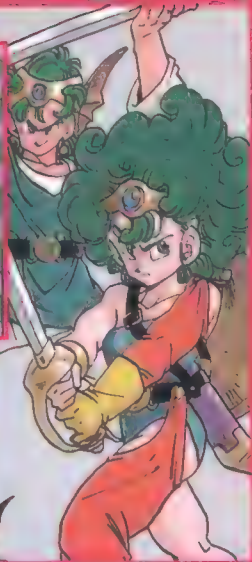
da destra a sinistra. A **Dragon Ball** è attualmente affidato il futuro dei fumetti della Shueisha in Italia: se il pubblico risponderà favorevolmente come è avvenuto negli altri paesi del mondo, allora si apriranno molte possibilità per altri celebri manga. Ma è possibile intuire già da ora che la simpatia dei personaggi di Toriyama conquisterà tutti, e che la lettura di un fumetto così gradevole non costituirà un problema per chi si troverà costretto a dover imparare a leggere 'a rovescio'.

Illustrazione per poster © Bird Studio Shueisha

IL MONDO DI TORIYAMA

Come già detto, Toriyama non ha ideato solo **Dragon Ball** e **Dr. Slump**, ma anche un gruppo ben assortito di miniserie ed episodi brevi per la maggior parte sconosciuti anche al pubblico dei manga-fan italiani più attenti. E' giusto ricordarli perché sono gustosissimi, e soprattutto perché - essendo realizzati contemporaneamente ai suoi due manga più famosi - contengono molti personaggi 'in prova' e situazioni sperimentali che poi Toriyama ha inserito a dovere nelle serie ufficiali. **HONJITSU NO HIGHLIGH-TO** (aprile 1979) è un trascurabile episodietto breve a proposito delle disavventure scolastiche di Kanta, l'ennesimo monello terribile alle prese con un dente dolorante e un dottore capra che fa di tutto per estrarglielo. Toriyama non aveva di certo imboccato la strada giusta con questo fumetto, e se n'è accorto subito. **GIRL DEKA TOMATO** (agosto 1979) è contemporaneo ai primi episodi di Dr. Slump e racconta in un solo episodio dell'arrivo della poliziotta Akai Tomato (Pomodoro Rosso) in una tranquilla stazione di polizia. Il suo sguardo assente non rispecchia assolutamente il carattere della ragazza, che si dimostra iperattiva e distruttiva almeno quanto la piccola Arale. **POLA & ROID** (1981) è il primo manga breve (anche se diviso in 14 atti) in cui Toriyama sperimenta il genere fantascientifico con piccoli accenni tecnologici. Roid è un navigato aviotassista la cui ditta ha sede sul satellite Yakandagaya, che ha la forma di una gigantesca teiera tecnologica. Pola è una ragazzina dalla voce sexy che fugge dal malvagio (e ridicolo) Gaganbo portandosi dietro una misteriosa valigia. Convinto Roid ad aiutarla, Pola riesce a farla franca e, quando sul lieto fine un paio di alieni a forma di sedere cercano di sostituirsi al precedente cattivone, lei li mette in fuga... mascherandosi da Arale! **MAD MATIC** (1982) è - come suggerisce il titolo stesso - una sorta di Mad Max che scorrazza nel deserto assieme al suo cane alato Pegasus alla ricerca di... qualcosa da bere. Un inaspettato attacco dal cielo fa sì che si imbatta nella bella guerriera Nivea e nella piccola Muhi, il cui compito tramandato da generazioni è quello di custodire la prigione in cui un drago ancestrale è stato intrappolato dai primi uomini della Terra. Mad, sempre ansioso di trovare un goccio di birra fresca, apre l'enorme frigorifero e libera il dragone, che in cambio del favore diventa suo amico e lo aiuta a liberarsi degli avversari. Con **PINK - THE RAIN JACK STORY** (1982) l'autore ripropone un eroe al femminile in un raccontino appena discreto in cui la protagonista, Pink, e il suo dinosaurino-aiutante Black sono alle prese con la banda dei gangster di Silver. Inviato contro di lei, lo sceriffo Cobalt Blue (che ricorda un City Hunter 'alla Toriyama') scopre l'attività dei malavitosi e passa dalla parte della ragazzina, affrontando assieme a lei il killer professionista samurai White. In **ESCAPE** (1982) Toriyama si mette alla prova con il

Ill piccolo Hetappli © Bird Studio Shueisha

Pola e Roid

colore. Cinque pagine brevi ma intense, giocate tutte sulla sorpresa: una ragazza angosciata e in fuga da chissà quale orrendo mostro è la protagonista dell'episodio.. anche se alla fine si scopre che sta solo giocando a nascondino con alcune buffe creature. **CHOBIT** (1983) è il classico esempio di come un telefilm americano possa influenzare un autore giapponese. Se Rumiko Takahashi ha trovato ispirazione in Vita da strega per creare il suo Uruseiyatsura, Toriyama ha visto la genietta Jeannie di Strega per amore e se ne è innamorato. In una miniserie di tre episodi più un racconto breve (**CHOBIT** 2) il papà di Goku ci racconta dell'incontro di Mugifumi Yamano, un giovanissimo poliziotto di campagna che lavora solo soletto in una località le cui maggiori grane sono date da bambini che giocano o bestiame che sporadicamente si azzuffa in una stalla. La sua vita passa così in maniera assolutamente... sonnecchiosa, assieme alla cinquenne ma responsabilissima Takenoko che si occupa delle pulizie della centrale (un capanno di legno e paglia) e del poppante Kurimaru, impegnato a sporcare dove lei pulisce. La routine di Mugifumi viene interrotta un giorno dall'arrivo di un minuscolo ufo a forma di lampada, abbattuto con la fionda dal precisissimo Kurimaru. Appare così la piccola **Chobit**, una genietta dagli abiti mediorientaleggianti, che in realtà non è nient'altro che un alieno. Kurimaru combina però un piccolo disastro: a colpi di martello - per gioco, s'intende - schiaccia il minidisco volante rendendo impossibile il rientro a casa di **Chobit.** La genietta aliena è perciò costretta a restare sulla Terra, e inizia così la sua convivenza con Mugifumi, che aiuta nelle sue piccole imprese campagnole a colpi di telecinesi. Una serie che, in definitiva, avrebbe meritato di essere sviluppata più a lungo. A partire dal 1983, poi, succede qualcosa. Toriyama inizia a cercare la sua nuova vena narrativa che lo porterà a creare i personaggi che sfonderanno successivamente con **Dragon Ball**. **DRAGON BOY** è, già a partire dal titolo, il prototipo di Dragon Ball. L'ambientazione è cinese, e il personaggio principale è un ragazzino (di poco più grande di Goku) abilissimo nelle arti marziali, il cui maestro si sposta a bordo di una nuvoletta. Il suo nome è Tanton, e la sua missione è quella di scortare in viaggio una principessina capricciosa con l'aiuto di una sfera che dona i poteri di un drago. In solo un paio di episodi si legge già il filo narrativo che apparirà poi in **Dragon Ball**, con tanto di scontri con nemici che si uniscono successivamente al gruppo (la parte di Olong è qui affidata a un buffo gatto trasformista), e con le immancabili gag in cui il protagonista tasta impudicamente il petto dei propri interlocutori per verificare se questi siano maschi o femmine. Ma Toriyama sente che manca ancora qualcosa perché la nuova serie sia completamente sua: l'intervento della tecnologia è importante per l'autore, e un racconto esclusivamente fantasy-storico gli preclude questa possibilità. Sempre nel 1983 esordisce con un episodio singolo piuttosto lungo intitolato **TONG POO DAIBOKEN**, il cui protagonista è davvero (capelli e coda a parte) il prototipo di Goku. Tong Poo è un piccolo viaggiatore che scorrazza nello spazio a bordo della Planet 12, un'astronave completamente automatizzata che però esplode all'inizio della storia. Incontriamo qui anche il prototipo di Bulma, che per la familiarità con le armi da fuoco racchiude in sé anche una parte della starnuto-schizofrenica Lance. Tong Poo non conosce le arti marziali, ma ha la stessa forza sovrumana del suo successore, Goku: gonfiando i muscoli alla stregua di un Ken il guerriero in miniatura, il piccolo eroe si strappa i vestiti di dosso e combatte come una furia, scontrandosi con uno dei

In alto Karamaru Kun Nihon Bare. A destra alcuni personaggi del gioco di ruolo Dragon Quest © Bird Studio Shueisha

pseudo-alien dalla testa oblunga che piacciono tanto a Toriyama. Il 1985 costituisce per l'autore una parentesi molto particolare, in quanto la sua fama gli permette di interpretare un ruolo di grande responsabilità: la redazione di "Shonen Jump" delega a lui il compito di redarre settimanalmente un corso di fumetto... a fumetti sulle pagine della rivista. Nasce così **HETAPPI MANGA KENKYUJO**, in cui rappresenta se stesso come un professore-robot che insegna all'ingenuo Hetappi l'arte del manga. Il corso è davvero efficace, anche perché le prime lezioni sono interamente basate su cosa non fare durante la realizzazione di un fumetto; successivamente si passa alla creazione del background, e solo alla fine inizia un vero e proprio discorso di tecnica. Hetappi è il classico bambinetto che crede di poter iniziare a disegnare fumetti senza sapere nemmeno come si tiene in mano una matita, è un pessimo allievo che crede di poter fare tranquillamente di testa sua (il che dà vita a situazioni piuttosto divertenti), e il professor Toriyama è sempre pronto a ricondurlo sulla retta via. La sezione 'tecnica', ovvero tutte le questioni riguardanti gli strumenti da usare, i supporti cartacei, i retini, la meccanica della suddivisione di una tavola in vignette, una base di sceneggiatura e qualche utile trucco del mestiere è spiegata nel corso successivo, **TORIYAMA MANGA SCHOOL**, di cui lo stesso Toriyama cura i testi, mentre i disegni vengono affidati alle abili mani di Akira Sakuma. La terza fase è, probabilmente, la più divertente. In **HETAPPI MANGA KENKYU REPORT** riappare il professor Toriyama in prima persona a commentare le tavole di fumetto inviate dai lettori, che vengono spesso stroncate in maniera sì impietosa ma divertente, con tanto di annotazioni su cosa cambiare, cosa eliminare e cosa aggiungere per arrivare a un buon livello grafico. Spesso, addirittura, Toriyama ridisegna le vignette sbagliate e le mostra a fianco dell'originale, dimostrando - fra l'altro - di non dover imporre il proprio segno per istruire, ma di sapersi a-

Dragonball © Bird Studio Shueisha

TORIYAMA LO JACOVITTI NIPPONICO

Mister Ho © Bird Studio Shueisha

dattare agli stili di disegno più disparati (e soprattutto assolutamente grezzi). Dato il via a **Dragon Ball**, Toriyama vi dedica tutte le sue energie finché, nel 1986, è la volta di un altro episodio breve. Il titolo è **MISTER HO**, e l'avventuretta tratta del classico eroe-antieroe che sbaraglia una minuscola organizzazione segreta e si innamora di una allevatrice... di struzzi! Sembra quasi che l'autore stia già cercando un nuovo tema, forse in previsione di una possibile conclusione di un **Dragon Ball** ormai all'apice del successo. Ma le avventure di Goku non accennano a diminuire la loro popolarità e così la serie prosegue a oltranza. L'anno successivo è quindi la volta di **KENNOSUKE SAMA**, un breve episodio ambientato in un Giappone feudale un po'particolare, in quanto per le strade e i viottoli in terra battuta è possibile veder scorrazzare automobili e motociclette. Nel 1988 arriviamo all'ultimo racconto breve, ovvero al divertentissimo **SONCHO**, un dinamico vecchietto ipermotorizzato che detesta chi sporca la sua bella campagna e spara raffiche di missili a chi si azzarda a gettare a terra anche solo una cartina di caramella. Ma come già detto prima il ruolo di Toriyama non è rimasto legato solo al mondo del fumetto. Le sue mani si sono mosse su svariati prodotti, fra cui l'illustrazione e il cartone animato. Di sua invenzione sono i personaggi e le illustrazioni dell'heroic-fantasy **DRAGON QUEST**, nato come gioco di ruolo, evolutosi in videogame e successivamente, grazie al suo Bird Studio, in una serie a fumetti (realizzata da Riku Sanjo, Koji Inada e Yuji Hori) di discreto successo, tanto che a partire dal 1989 anche questa fa la sua apparizione in TV sotto forma di cartone animato. Anche tutti i personaggi di **APPLEPOP HIRAKE! PONKIKKI** sono suoi (una serie a pupazzi animati per bambini avente come protagonista una famiglia di lupetti) come pure i personaggi del cartone animato **KOSUKE SAMA RIKI SAMA**, che ripropone il tema del Giappone feudale tecnologico così come **KARAMARU KUN NIHON BARE** o il già citato **KENNOSUKE SAMA**.

Ultimamente c'è stato anche un ritorno di **Dr. Slump** in una nuova serie interamente a colori pubblicata su "V Jump" di cui Toriyama cura solo i testi per un altro disegnatore (Katsuyoshi Nakatsuru), mentre per la stessa rivista il papà di Goku e Arale ha realizzato all'inizio del '93 il fumetto (sempre a colori) **DUB & PETER 1**, un racconto che, ancora una volta, mette in evidenza il suo amore per bizzarri veicoli e tecnologie buffe. Dulcis in fundo, la Shueisha ha affidato proprio a Toriyama la creazione del logo per il ventesimo anniversario della casa editrice: il suo nome è **GAO KUN**, è un coccodrillo pirata, ed è possibile vederlo in azione nella sigletta introduttiva di ogni videocassetta prodotta dalla Jump Video. **AB**

Chi non ha mai avuto modo di vedere un fumetto di Akira Toriyama o un cartone animato tratto da uno di questi, forse non ha ben chiaro cosa significhi addentrarsi nel mondo di questo autore: parafrasando l'attore Bob Hoskins (il detective di Chi ha incastrato Roger Rabbit?) a proposito del paese di Cartoonia potremmo dire che « addentrarsi in quel posto è come infilare la testa in un flipper ». Fortunatamente abbiamo in Italia un autore di fumetti che, a livello di follia intrinseca, è molto vicino a Toriyama. Si tratta di Benito Jacovitti, che tutti conoscono grazie a personaggi come Cocco Bill, Jack Mandolino, il trio Pippo, Pertica e Palla, il poliziotto Cip e l'assistente Gallina, il diabolico Zagar e l'inarrestabile signora Carlomagno. Insomma, la follia dei paesaggi di Jac è la stessa di quella di Toriyama: se il primo cosparge le vignette di salami con i piedi, matite molli, dita, dadi, lische di pesce e altre assurdità, il secondo le riempie di ippopotami in triciclo, di lumache di peluche che fanno chicchirichì al sorgere del sole e di cacchette rosa con la faccia sorridente. In molti casi Jacovitti italianizza le onomatopee, e così un calcio nel sedere, un pugno, o un mitra suonano kàlcio, pùgno o crivell-crivell; nel caso di Toriyama, spesso una moto che frena fa stoooop, mentre quando riparte fa gooooo! Se esplode qualcosa si ode un sordo bomb, se un motoscafo solca velocemente le acque di un lago fa booooaaat e - nei pochi casi in cui questo può avvenire - quando un drago si libera da una prigione sfondando tutto provoca un grande dra-goooooon! Se confrontiamo i personaggi, poi, scopriamo che a distinguere i due autori subentrano unicamente il tipo di grafica e il fatto che i personaggi di Toriyama sòno ingenui e paciocconi, mentre quelli di Jac sono grotteschi come dei gargoyle di gomma, ma che il tipo di demenzialità è praticamente lo stesso. Un'altra peculiarità che affratella inconsapevolmente i due autori è che entrambi amano entrare a far parte dei propri fumetti in veste di personaggi. Jacovitti appare spesso nei finali e negli interludi a commentare l'operato dei protagonisti, a prenderli in giro o (in caso di necessità) a fuggire da loro per evitare il classico linciaggio anti-lieto fine; Toriyama, dal canto suo, preferisce entrare in gioco in veste di presentatore, narratore o anche semplice osservatore, ma nelle forme più disparate: è possibile scorgerlo nei panni di un contadino in mezzo a un campo coltivato, trasformato in robottino con tenaglie e maschera antigas o in guisa di un uccellino abbigliato da disegnatore (tori in giapponese significa uccello), anche se spesso rimane coinvolto suo malgrado da quegli uragani sociali che sono i suoi personaggi. Infine, fate una prova. Leggetevi un fumetto d'avventura umoristica di Jacovitti (Microciccio Spaccavento potrebbe essere l'ideale), poi confrontatelo con **Dragon Ball**: c'è lo stesso gusto per la ricchezza di particolari, per la fantasiosità dei mostri e delle creature che spesso appaiono a ostacolare i protagonisti, lo stesso gusto per la narrazione. E se non ne siete convinti... CRIVELL-CRIVELL... BOMB! **AB**

Dr. Slump © Bird Studio Shueisha

★ MONDO STAR COMICS ★

m a g g i o

AMERICA

STARMAGAZINE 56 •
La rivista per tutti gli amanti dei comics presenta **M4** di John Byrne, **Grendel** di Matt Wagner e **Maxx** di Sam Kieth!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 14 •
Spawn incontra Houdini (!) nella prima parte di una storia di magia e spie, ma il peggio questo mese capita a **Dragon**...

IMAGE 19 •
La **Cyberforce** di Marc Silvestri è in terra guatemalteca, mentre esordiscono i **Wetworks** di Whilce Portacio e **Pitt** di Dale Keown!

EXTREME 7 •
Youngblood contro Psi-fuoco... all'interno del Pentagono! **Supreme** intanto sconfigge Thor e racconta le proprie origini.

WILDC.A.T.S. •
Mentre **Deathblow** lotta contro la morte balziamo nel futuro per scoprire che sarà degli **Stormwatch**. La vita dei **WildC.A.T.S.** è messa in pericolo da un membro del gruppo!

SPECIALE IMAGE 4 •
Shadowhawk fa il suo ingresso trionfale in Italia! Jim Valentino ci presenta il suo eroe notturno nel volume **Fuori dall'ombra**.

BRAVURA 8 •
Un grande ritorno! Inizia la seconda miniserie di **'Breed** di Jim Starlin!

X 11 •
La caduta di Golden City in una memorabile doppia storia di **Catalyst**, mentre **X** è sotto il controllo di Lord Alamount.

MORTAL KOMBAT & BRUCE LEE 5 •
Tutta l'azione dei videogiochi e delle arti marziali in un albo davvero esplosivo!

ITALIA

LAZARUS LEDD 23 •
Larry e una bella oceanografa sono impegnati a sventare le trame dei predatori del mare.

SPRAYLIZ 7 •
Un haker incasina la contabilità di una azienda che fabbrica mine anti-uomo. Il Macondo lo protegge da un gruppo di killer prezzolati.

SHANNA SHOKK 4 •
Condannata per un delitto che non ha commesso, Shanna viene imprigionata. Si scontrerà con il fantasma del suo passato.

OSSIAN 1 •
Uccisioni e apparizioni mostruose sconvolgono New York, ma da New Orleans arriva Ossian...

Per la quarta volta **Neverland** si appresta a iniziare un nuovo viaggio tra i fumetti giapponesi aventi come comune denominatore il sentimento. **Georgie** ci sta regalando gli ultimi appassionanti capitoli di una storia che in molti credevano di conoscere (l'albo uscito questo mese in edicola la dice lunga sulla censura operata nella trasposizione animata!) e che invece hanno riscoperto solo attraverso il manga. A partire da luglio le pagine di **Neverland** ospiteranno una storia più adulta e sfaccettata, che ci terrà compagnia per quattro mesi. Il titolo in questione è **Caro fratello...** (avete visto la splendida serie in videocassetta?) e l'autrice che la ha realizzata è la famosissima Riyoko Ikeda (chi di voi non è rimasto inchiodato al video ai tempi del suo **Lady Oscar**?). La storia è ambientata in un collegio femminile per rampolli di famiglie benestanti. Nanako, la protagonista, rimane coinvolta in uno strano triangolo dalle sfumature chiaramente omosessuali: attorno a lei ruotano Fukiko, presidentessa dell'esclusivo Sorority Club, e Saint Just, una ragazza che indossa abiti maschili. Nanako è spettatrice del loro rapporto di amore-odio, e osserva Saint Just (ormai consumata dalle droghe e gli psicofarmaci) subire ogni forma di crudeltà psicologica e fisica dalla sua amante. Una storia di passioni a cui si aggiunge presto la drammatica esperienza di Kaoru, che nasconde un segreto inconfessabile. Quattro appuntamenti irresistibili per presentare l'intera storia di **Caro fratello...** Quattro mesi in compagnia del manga d'autore, da luglio a ottobre sulle pagine di **Neverland**.

Kappa boys

© 1993-94 Aegis Ent. Inc.

WILDC.A.T.S.

Un maggio ricchissimo di novità per la Star Comics: dopo diciotto numeri, i **WildC.A.T.S.** abbandonano le pagine di **Image** per inaugurare una nuova testata assieme agli **Storwatch** e a **Deathblow**! Le storie di **WildC.A.T.S.** e degli **Stormwatch** viaggeranno quasi appaiate e il numero d'esordio dei primi vedrà riunita la mitica **X-coppia Claremont/Lee**: quattro storie che introdurranno nell'universo Image il misterioso personaggio di Big Chris, Huntsman! Gli **Stormwatch**, invece, esordiranno con ***Images of tomorrow*** (progetto che comporta un salto al numero 25 delle collane interessate) per tornare poi alla serie regolare e vedere come la consapevolezza del proprio futuro influirà sui vari protagonisti. A far compagnia ai due gruppi si affianca **Deathblow**, illustrato magistralmente da quel talento che risponde al nome di Tim Sale: vedremo Michael Cray procedere tra insidie e colpi di scena fino alla resa dei conti con l'Angelo delle Tenebre. **WildC.A.T.S.** sarà dunque una grandissima rivista, ma **Image** non sarà da meno: tenetevi pronti all'arrivo di **Pitt** (del metallaro ed estroso Dale Keown) e degli scintillanti, mortali e attesissimi **Wetworks** (del geniale Whilce Portacio). Per finire vi annunciamo che proprio questo mese vi aspetta in edicola un eroe che ha fatto davvero scalpore negli USA e che in tanti volevano conoscere con impazienza: il quarto speciale Image è dedicato a **Shadowhawk**, il supereroe di Jim Valentino! Tutto il meglio della Image: fumetti di qualità per i palati più esigenti!

GIAPPONE

• **KAPPA MAGAZINE 35**
Oh mia Dea! si apre con una sfida robotica tra Skuld e Megumi, la pestifera sorellina di Keiichi! Kijuro tenta il tutto per tutto, ma il Ministero non intende rinunciare al modello **Zeta**. Colpi di scena in **Gun Smith Cats**, mentre gli eroi di **Fatal Fury** sono alla resa dei conti!

• **STARLIGHT 32**
Keisuke, Hiroki e la bella Ami rappresentano i vertici dell'appassionante triangolo amoroso di **Rough**! Teatro delle vicende è la piscina della scuola, dove i tre ragazzi si allenano giornalmente.

• **NEVERLAND 26**
La drammatica storia di Arthur, vittima delle molestie del nipote del duca Dangering! **Georgie** accompagna Lowell a casa, lasciandolo alle cure della famiglia, e incontra finalmente il padre.

• **ACTION 19**
Jean-Pierre Polnaref, il Carro d'Argento, dopo un piccolo scontro decide di unirsi alla nostra brigata di superuomini: un prezioso alleato per **JoJo** nella guerra contro i guerrieri dello stand di Dio.

• **TECHNO 13**
Un faccia a faccia tra Guyot e Alkampfer, mentre i due **Guyver** penetrano nel cuore della base Cripta. Una scoperta incredibile vi farà trattenere il fiato!

• **MITICO 12**
Inizia questo mese un corso di disegno tenuto da Monkey Punch in persona! Apprenderete le tecniche di disegno e inchiostrazione e imparerete come si scrive una vera sceneggiatura!

• **YOUNG 12**
Si conclude il racconto gioco **Ombre nella nebbia**... riuscirete a sopravvivere? Cambio di scena in **Seraphic Feather**, dove il tenebroso Apep fa sfoggio dei suoi poteri devastanti, mentre in **Rayearth** Hikaru, Fu e Umi incontrano Mokona, un amore di mostriciattolo. Una nuova insidia attende Pai e Yakumo in **3x3 Occhi**.

• **DRAGON BALL 3 e 4**
Goku, Bulma e i loro nuovi compagni di avventura continuano la ricerca delle sfere mancanti! Due irresistibili appuntamenti con il nostro primo manga quindicinale: **Dragon Ball**, il fumetto di Akira Toriyama che si legge come un manga!

• **TAKERU 4**
Ultimo appuntamento con il manga a colori di Buichi Terasawa: tutte le risposte che stavate aspettando con impazienza e l'intramontabile lieto fine!

• **APPLESEED 1**
La lotta disperata di Deunan e Briareos contro il Consiglio che utilizza cavie umane per i suoi folli esperimenti! La collana **Storie di Kappa** presenta finalmente la straordinaria saga cyberpunk del maestro Masamune Shirow!

game crwg bravura universo - immagine mix

mistero humor comico azione

cyberpunk fantasy umoristico fantastico classico b l o azione amore commedia magazine

Keiko Sakisaka

Intervista...

a cura dei **Kappa boys**

Kappa Magazine - *Prima di entrare nel vivo dell'intervista ci piacerebbe che ti presentassi ai lettori di* **Kappa Magazine**. *Dove e quando sei nata?*

Keiko Sakisaka - Il mio vero nome e Keiko Ichiguchi e sono nata a Osaka, in Giappone, il 19 dicembre del 1966. Ho deciso di firmare le mie opere con uno pseudonimo per due ragioni: mia madre non era particolarmente entusiasta del fatto che utilizzassi il mio vero cognome e - a essere sinceri - Ichiguchi non e particolarmente facile da pronunciare. Non e stato affatto facile scegliere uno pseudonimo, e la Shogakukan mi faceva continue pressioni perche io decidessi in tempi brevi. Alla fine mi sono ispirata a un manga che stavo leggendo quando ho ricevuto una telefonata minatoria del mio redattore: *Sakisaka ke no Hitobito* (Le persone della famiglia Sakisaka). Sakisaka significa 'contro la salita', ma può volere dire anche 'contro le difficoltà'.

KM - *Come è nata in te la voglia di lavorare nei fumetti?*

KS - Quando avevo dieci anni ho letto un fumetto di Ryoko Takahashi (una brava autrice di manga per ragazze) e subito ho cominciato a disegnare guardandolo. Ho continuato a disegnare come hobby fino a quando mi e stata offerta la possibilità di partecipare a un concorso della casa editrice Shogakukan: sono stata fortunata e la mia opera e stata premiata con la pubblicazione su una rivista per ragazze.

KM - *E' grazie a questo concorso che sei entrata ufficialmente alla Shogakukan?*

KS - Sì. Una volta pubblicata la mia prima storia mi hanno chiesto di continuare. E' stata così la volta di **Ever**, una storia d'amore avente come protagonista una studentessa di liceo.

KM - *Da lettrice di Ryoko Takahashi ad apprezzata professionista: come hai appreso le tecniche di disegno?*

KS - Fondamentalmente sono un'autodidatta. Ho imparato a scrivere e disegnare studiando a fondo le opere di grandi autori. Utilizzo strumenti abbastanza tradizionali, preferendo lavorare con un pennino piuttosto rigido e l'inchiostro di china. Quando ero ancora bambina ho molto insistito perche mio padre mi regalasse per il mio compleanno questo attrezzo usato da tanti disegnatori. All'epoca abitavo in provincia e non era facile trovare strumenti di lavoro, così sono andata in macchina con mio padre fino alla città vicina. Allora non esistevano strumenti sofisticati come oggi, e nonostante il progresso io rimango ancora legata alle tradizioni. Se sono diventata una disegnatrice lo devo ai miei genitori.

KM - *Quali autori hai osservato in particolare, e da quali ti senti più influenzata?*

KS - Come ho già detto il mio amore verso i manga e nato grazie alle opere di Ryoko Takahashi, e naturale, quindi, che fosse proprio lei a ispirarmi maggiormente. Oggi purtroppo non lavora più. In questo periodo ammiro particolarmente Moto Hagio, l'autrice di *Juichinin iru*.

KM - *Quali sono stati i tuoi primi lavori come professionista?*

KS - Il mio primo fumetto da professionista e stato **Chichegu** che e stato raccolto nel volume *Fire Dragon* dalla Seishinsha quando avevo 21 anni. Subito dopo ho iniziato a lavorare a **Fifteenth**, pubblicato dalla Shogakukan.

KM - *Puoi descriverci il particolare rapporto che si instaura in Giappone fra editori, redattore e autore?*

KS - L'editore e il redattore di una rivista tendono generalmente ad adattare l'opera originale di un autore, apportando delle modifiche in sintonia con la politica editoriale della casa editrice. L'autore e quindi tenuto a eseguire tali modifiche, soprattutto se e ancora alle prime armi e non ha molta voce in capitolo. Questo di solito e quanto avviene nelle grandi

case editrici: quelle più piccole lasciano decisamente più spazio agli autori. Non trovo spesso giusto questo modo di lavorare, ma bisogna saper accettare certi compromessi.

KM - *Ciò che più ci ha incuriosito delle tue opere è l'amore per l'Europa e per l'Italia in particolare. Tra i tuoi manga ricordiamo* **Lucia**, *ambientato proprio nel nostro Paese. Come è nata questa passione?*

KS - Il mio amore per l'Italia è nato guardando i cartoni animati di Marco Polo. Ho ripercorso attraverso i libri il viaggio del grande navigatore: partendo dalla Cina mi sono ritrovata alla fine del viaggio a Roma. Anche il cinema è stato un grande alleato. Da bambina sono rimasta affascinata da *Profondo Rosso* e *Suspiria* e quando ho scoperto che erano film italiani mi sono scoperta sempre più attratta dal vostro Paese. La mia passione per i film di Dario Argento mi ha portato persino a fare la tesi di laurea proprio sulle opere del regista, che ho messo a confronto con la cultura cristiana del periodo gotico. Mentre facevo la tesi, ho approfittato di un viaggio a Tokyo di Dario Argento per intervistarlo. E' stato molto gentile con me e conservo ancora la foto che ho fatto durante questo incontro: quando sono venuta in Italia gli ho portato la tesi perché potesse leggerla.

KM - *Il tuo nome è spesso collegato a Banana Yoshimoto. Giorgio Amitrano ti cita nella postfazione di* Kitchen *e tu ti sei ispirata a* Tsugumi *(edito come il precedente da Feltrinelli) per il tuo manga* ***Me o Akete Mamade****. Cosa pensi di questa scrittrice?*

KS - Nei romanzi di Banana Yoshimoto mi interessa soprattutto l'atmosfera triste che traspare in ogni pagina. Un'atmosfera collegata spesso con la morte, che regna sovrana in ogni suo romanzo. La trama di **Me o Akete Mamade** trae ispirazione da *Tsugumi* e dalla canzone *Con gli occhi aperti* (che dà il titolo all'opera) di Taizo Jinnouchi. E' la storia di due famiglie che vivono in una piccola città in riva al mare.

KM - *Parliamo un po' di* ***Oltre la porta****, il volume che hai realizzato apposta per l'Italia con la nostra complicità. Come ti è sembrata questa esperienza di lavoro? E soprattutto, quali differenze hai riscontrato tra il nostro modo di lavorare e quello a cui eri abituata in Giappone?*

KS - Mi sono sentita decisamente più libera, soprattutto nella stesura dei testi del fumetto, anche se la lingua non mi è ancora ben chiara. Rispetto alle mie esperienze in Giappone, qui in Italia ho trovato finalmente la possibilità di discutere apertamente con la Star Comics, di sottoporvi le mie idee, di plasmare l'opera assieme alla redazione. Un rapporto chiaro, onesto, senza costrizione. Sarebbe bello poter lavorare sempre così, senza che nessuna delle parti (editore, redattore, autore) imponga eventuali cambiamenti senza sentire il parere degli altri.

Lavorare per l'Italia non è stato un problema, anzi. Penso che un fumettista non debba lavorare solo e necessariamente per il proprio Paese: bisogna essere liberi di creare dove nasce l'ispirazione per una nuova opera. Per poter lavorare al meglio ho bisogno di avere alle spalle una casa editrice che crede nei miei fumetti e persone che apprezzano il mio stile, a prescindere dalla

Nella prima pagina potete ammirare una delle protagoniste di ***Otometachi no Sanka****. Qui a fianco le copertine di* ***Lucia*** *e* ***Otometachi no Sanka****. In alto Keiko Sakisaka e la cover di* ***Me o Akete Mamade****. Nella prossima pagina un'illustrazione inedita di Keiko e il misterioso portiere di* ***Oltre la porta****.*

© Sakisaka/Shogakukan © Sakisaka/Baricordi/De Giovanni/Rossi

logica editoriale che cerca di standardizzare il prodotto. Se per quanto riguarda i disegni posso decidere di uniformarmi alle esigenze di una certa redazione, per quanto riguarda i testi l'operazione è davvero impossibile. In Giappone, per esempio, è difficile proporre agli editori una soap opera con protagonisti maschili. Quando ci ho provato mi è stato spesso chiesto di trasformare il protagonista in una ragazza. Secondo me cambiare il protagonista significa cambiare la storia. Non è facile.

KM *Solitamente tu scrivi e disegni interamente le tue storie. Come ti sei trovata a lavorare in tandem con qualcuno?*

KS Questa è stata la mia seconda esperienza lavorativa in coppia con qualcuno. La prima volta, in Giappone, ho lavorato con la signora Hitomi Wakabayashi, una ricercatrice della cultura europea. Ho molto amato il manga che abbiamo creato assieme. Avremmo voluto continuare la storia, ambientata a Praga durante la Seconda Guerra Mondiale, sviluppandola in vari volumi, ma la casa editrice non era particolarmente entusiasta all'idea: il protagonista era un ragazzo e loro preferivano che fosse una ragazza. Il solito problema. Abbiamo seguito le loro indicazioni, ma a quel punto la storia ne ha risentito parecchio; cose che un ragazzo avrebbe certamente fatto si adattavano malvolentieri a una protagonista femminile. Abbiamo trasformato e concluso la nuova storia, quindi, ma abbiamo ancora nel cassetto il vecchio progetto, nella speranza che un giorno qualcuno decida di produrlo. La signora Wakabayashi aveva fatto ricerche molto approfondite, tessendo trame tra personaggi inventati e altri realmente esistiti, come uno scrittore giapponese e alcuni protagonisti della storia boema. È stato stimolante lavorare con lei.

KM *Quale storia hai preferito in* ***Oltre la porta****?*

KS Come è prevedibile, inizialmente sono rimasta più coinvolta dalla mia storia, anche perché ideandola sin dal soggetto avevo ben chiaro in mente come si sarebbe sviluppata sulla carta. Ora posso dire onestamente di amarle tutte e quattro. In genere non lavoro assieme ad altri sceneggiatori, ma quando lo faccio trovo fondamentale creare una profonda intesa con loro. Per sentirmi addosso una storia ideata da altri ho bisogno di parlare a lungo con loro, capire bene cosa provano i personaggi, come reagirebbero di fronte a una certa situazione. Devo sempre sapere come far muovere un personaggio.

KM *E' il momento dei saluti. Vuoi lanciare un messaggio al pubblico italiano e parlarci dei tuoi progetti futuri?*

KS Sono ansiosa di conoscere le impressioni del pubblico italiano e invito tutti a scrivere cosa pensano di **Oltre la porta** e del mio stile di disegno. Perché un autore possa continuare a lavorare nel mondo dei fumetti deve sentire l'entusiasmo del pubblico, altrimenti non è possibile farlo. Mi considero una vagabonda, anche se non mi dispiacerebbe fermarmi un po'. Ho già in mente alcuni nuovi soggetti che potrebbero trasformarsi in nuove opere a fumetti, ma per ora è prematuro parlarne. Spero che abbiate modo di conoscere e apprezzare nuove mie opere, magari nate proprio per l'Italia.

IL TELEVISORE

Come promesso, ecco qualche anticipazione su **Miracle girls**, il nuovo cartone animato che verrà presto programmato sulle reti Fininvest. Questa produzione è destinata sicuramente a un pubblico femminile anche se, a differenza del manga originale, nella versione televisiva si è data maggiore importanza ai poteri delle protagoniste che alle loro storie d'amore. In Giappone le avventure di Mikage e Tomomi hanno avuto un enorme successo, tanto che si sta pensando di realizzare un teleromanzo che ripercorra le avventure vissute dalle due gemelle. Ma veniamo alla storia. Le ragazze possono contare su incredibili poteri sin dalla nascita: hanno la possibilità di comunicare tra loro (ma non con altri) e la capacità di trasferirsi da un luogo all'altro unendo i rispettivi mignoli. Per proteggere telepatia e telecinesi portano sempre un braccialetto al polso, Mik rosa e Tom giallo, ma l'uso fin troppo disinvolto dei poteri fa loro rischiare spesso di essere scoperte! Nessuno conosce infatti le straordinarie capacità di Mikage e Tomomi, nessuno tranne Noda e Kirashige, i loro fidanzati (in alcuni episodi sembra sottinteso, in altri lampante, in altri ancora non c'è traccia di legami sentimentali...). Noda e Tomomi (la gemella coi capelli corti) si incontrano in occasione della festa dello sport organizzata dalla scuola del ragazzo; Tomomi si sostituisce infatti alla sorella (affatto portata per le attività fisiche), che dovrebbe partecipare alla gara di corsa... A premiarla sarà l'affascinante Noda: Tom se ne innamorerà perdutamente, e sceglierà di continuare le superiori alla scuola di lui. Mikage dal canto suo non si lamenta: ha un'invidiabile storia d'amore con il serio Kurashige, che però dovrà presto lasciare il Giappone per trasferirsi a Londra. Il legame tra i due rimarrà solido: la miracle girl, infatti, farà spesso uso dei suoi poteri per raggiungere l'amato.Entreranno a far parte della storia anche Yari, Emma e Marie. Dai cartoni di Canale 5 ai suoi telefilm: nel futuro dei **Power Rangers** c'è un lungometraggio per il grande schermo che vede i cinque eroi affrontare la terribile minaccia costituita da Rita e Lord Zed nelle terre d'Australia. I fedeli spettatori del gruppo ritroveranno Jack, Trini e Jason, i tre rangers latitanti dal telefilm da una ventina di episodi. Nel frattempo sembra che anche i più grandicelli si siano accorti di questo prodotto nippo-americano grazie alla compilation di motivi da discoteca che ha portato **Mighty Morphin Power Rangers** al vertice delle classifiche USA. A Telepiù bambini ancora non si parla di serie giapponesi, dalle quali si prendono le distanze come da un morbo raro; Junior TV si dedica alle co-produzioni con gli altri canali del mondo specializzati nella fascia giovane, e continua a replicare le ormai logore pellicole de *I cavalieri dello zodiaco*. Sulle altre reti tutto tranquillo, con Italia 7 che punta alla fascia oraria delle otto e mantiene le avventure di *Sanpei* in programmazione perpetua, e Raiuno che ha scoperto come unire la programmazione dei cartoni animati al merchandising grazie alla collaborazione del colosso Marvel. Dalle TV locali arrivano invece inaspettate novità. Tele Liguria Sud, Uno TV e Televaldimagra ospitano in fase sperimentale una televendita davvero originale: finalmente è possibile annusare e indossare le fragranze dei personaggi più amati... Lo speaker giura che con 'Sidney' è possibile vivere le fantastiche giornate australiane di Georgie e Lowell, con 'Sabrina' accarezzare la lunga chioma setosa della protagonista di *Orange Road*, e così via per Ai, Lady Oscar, Ken, Kioko, Creamy, i cavalieri dello zodiaco e i nuovissimi *Sailormoon* e *City Hunter*. Per ognuno di loro sono pronte lucenti e sfaccettate boccette di preziosi profumi.

© XXXXX

© XXXXXXX

© TM Saban Entertainment

Nicola Roffo

La Rubrika del KAPPA

E' reiniziata! E' reiniziata l'allergia! E mentre i miei muchi nasali scorrono a fiumi per le acque dello stagno (ormai scongelato dopo l'inverno semirigido), il Paguro Bernardo arranca pigro e micragnoso sulla riva, aiutato dallo zoppicante Asuriudrollo. Malori primaverili. Pazienza. Vorrà dire che mi rifarò ingurgitando un po' di **Doromucho**. Slurp, che delizia. Ne volete un po'? Sono divertenti caramelle di gelatina prodotte dalla Takara riproducenti lombriconi che sguazzano nella terra (di cioccolata). Il sapore è buono, ma fanno un po' schifo da vedere, così come le **Horror Candy** della Galson (dita mozzate, bulbi oculari, denti e gengive), i **Locopop** (lecca lecca con gamberetto), i **Tori no Hun** (cacche di piccione), gli **Shinda Hae** (mosche morte) e i **Gekiao** (lingue nere). Se avete vomitato abbastanza, possiamo passare ad altro. Sennò, cacciatevi due dita in gola e arrangiatevi da bravi autodidatti.

Questo mese emerge dalla massa di fumettame proposto mensilmente dalle instancabili rotative nipponike il brrào Tadatoshi Mori con il suo **Nigun (Farm) Konchuki**: come stile di disegno e retinature siamo in zona Katsura, ragazzi miei! Si tratta della piccola (in tutti i sensi) avventura di una squadra formata da tre membri di una razza simil-insettosa che vive a fianco degli umani e li studia da vicino. Per la missione in questione vengono reclutati la simpatica Kaburi Yamato della famiglia degli scarafaggi, la dolce Nami Karatara della famiglia dei macaoni (un tipo di farfalla) e il buffo Kinboshi Shimadai, uno scarabeo d'acqua. Il trio combina un bel casino, ed è costretto a presentarsi allo scapestrato umano di turno dopo essere rimasto invischiato nella trappola adesiva moschicida di quest'ultimo, un certo Sakuto.

Street Fighter II © Capcom

▲アメリカ だけに

Con l'arrivo del film dal vivo di **Street Fighter** (in Italia al cinema... ora!) anche le TV nipponiche si adeguano all'andamento generale e cercano nuovi adepti fra gli spettatori. Ecco quindi fare capolino dal dieci di questo mese anche la versione animata di **Street Fighter II**: i protagonisti (rivisti e corretti) sono un Ryu dalla chioma verticalizzata, un Ken versione 'quanto so' bbello' e un Guile di dimensioni orchesche. E parlando di extralarge, non posso esimermi dal dirvi che (aridagli) è iniziata una nuova serie di Gundam. Basta! Ma quante ne fanno? Ci troviamo così di fronte a **Shin Kido Senki Gundam Wing**, in cui questa volta la Federazione viene buggerata da un'organizzazione segreta chiamata Oz (quella del celebre mago, probabilmente), che decide di installare il suo quartier generale... indovinate su quale pianeta! Bravi, la Terra. Come avete fatto a indovinare? Avete vinto un cetriolo marcio. Be', insomma, chi si occuperà di riportare Dorothy nel Kansas... ehm, cioè... di salvare la situazione, sono cinque bellimbusti nomati Hiro Yui (e ti pareva che il protagonista non fosse giapponese?), Trowa Berton, Calto Lababa, Chi An Wo Fei e Duo Maxwell su cinque Gundam cinque (venite, siore e siori)... che all'inizio della storia manco si conoscono. Se saremo fortunati si scanneranno fra di loro e ci lasceranno in pace entro il primo quarto d'ora del primo episodio. Il soggetto pare che sia proprio di Yoshiyuki Tomino (il solito) e di Hajime Yatachi; la regia è di Sei Ikeda, la caratterizzazione di Shuko Murase, il mecha di Kunio Ogawara, Hajime Katoki e Giunya Ishigaki.

E' la riscossa del robottame della Sunrise, gente! E' ai nastri di partenza anche **Ogon Yusha Goldran**, le avventure di un robot d'oro (le parti di ricambio costeranno un'occhio della testa!) di nome Doran e del suo amico-padrone-pilota Takuya. Realizzati dichiaratamente come i 'livelli' di un videogioco, gli episodi sono costellati di combattimenti contro mostri stupidotti (c'è anche un robo-Mike Bongiorno che spara... i quiz!) mandati all'attacco dal ridicolo principe Walter Walzack, che mira alla conquista del segreto del Paese di Legendra. Lo scopo di Takuya e Doran è quello di andare alla ricerca di altri cinque robot (Jetsilver, Avenger, Starsilver, Drillsilver e Gorgon) grazie all'unione dei quali sarà possibile scoprire il segreto di Legendra in anticipo. E il Goldran del titolo, direte voi? Nasce dall'unione fisica e 'nomica' del robo-drago Gorgon (che i giapponese leggono anche *Golgon*) e di Doran (che sempre loro leggono anche *Dran*). Contenti, gente di malafede?

Okay, dopo tanto gigantame, dedichiamoci adesso un po' a personaggi di dimensioni umane. La sailormoonmania continua a dilagare in Giappone, e mentre si appresta a farlo anche in Italia, i produttori di animazione hanno pensato bene di mungere la vacca finché ha le tette grosse, se mi passate l'espressione delicata. E allora che ti combina la KSS (che, tanto per spezzare una lancia in suo favore, finora ha sfornato buona animazione)? **Aitenshi Densetsu Wedding Peach** è la storiella di una tipa, tale Momoko (*momo* significa *pesca*, alias *peach*) Hanasaki, che combatte una razza di demoni vestita... "alla marinaretta!", diranno i miei piccoli gabillodonti... Eh no, cari miei! Vestita da sposa combatte, quella stupida! Ovviamente il costume non è normale, bensì conferisce particolari poteri a Momoko, che lo indossa grazie a uno specchio magico donatole da un angelo. E in più arrivano anche le classiche compagne di battaglia, Yuri Tanima e Hinagiku Tamano, una con l'abito da sposa un po' più classico, l'altra con uno più moderno. La situazione da carie, però, è che i demoni - praticamente in ogni episodio - attaccano coppiette che stanno per sposarsi (sì, già davanti all'altare!) perché odiano l'amore. Probabilmente odieranno di più l'ideatore del soggetto, Hiroyuki Tomita, che li ha schiaffati in una storia del genere... anzi, degenere! Regia di Kunihiko Yuyama e disegni di Kazuko Tadano.

Se volete qualcosa di meno dannoso per la nostra dentatura, ma che sia un degno attivatore delle ghiandole lacrimali, vi consiglio **Romeo no Aoi Sora**, diretto con tutto il cuore da Kozo Kusunoha. La storia è ambientata

VERAMENTE GAURRO

Venom © Marvel Entertaiment Group, Inc • Il Kappa © Kappa Srl • Cattivik (scherzosamente) © Silver

- pensate un po' - a Milano, e solo per questo motivo ritengo che le dita fininvestiane di Lady Tagliaecuci stiano tremando dalla voglia di accaparrarsi questa serie sui buoni sentimenti. Le premesse ci sono tutte: Romeo è un bambino povero e sfigato, stile Remì, che viene venduto a un burbero spazzacamino che lo usa (sì, lo *usa!*) come aiutante e lo manda a pulire canne fumerie ancora bollenti, che non gli dà da mangiare e che lo maltratta. Intorno a Romeo si stringe un gruppo di poveri orfanelli (sniff) che lo aiuta e che prende il nome di Fratelli Neri (precursori forse dei canterini Neri per Caso di Sanremo); è prevista anche una vena di mistero, dato che il protagonista inizia a vedere una strana figura pallida, e che dopo i lavori più duri 'qualcuno' gli fa sempre trovare un piatto di minestra calda.

Oh, a proposito di cartoni animati... Dato che i quattro Kappagaùrri sono impegnati nella rielaborazione della **Kappa Konvention** (quest'anno dovrebbe svolgersi in autunno-inverno, come le collezioni degli stilisti) il bravo Luca Raffaelli (quello del libro *Le anime disegnate*) ha organizzato una convention dedicata all'animazione in generale. La storia si intitola **Cartoombria**, e si svolge a Perugia proprio alla fine del mese, cioè il 28, il 29 e il 30 aprile. Perché ne parlo? Be', innanzitutto spero proprio che il vostro interesse per i cartoni animati non sia relegato solo a quelli di provenienza giapponese (anche negli altri Paesi del mondo vengono prodotte animazioni sbriluccicanti e fantagassose), poi, se avete voglia di vedere qualcosa di particolare, potrete assistere alla proiezione in pellicola su grande schermo dei capolavori di **Isao Takahata**. Se poi volete un incentivo in più, vi dirò anche che quello spazzolone di Takahata sarà presente di persona, e quindi se non ci sarete vi meritate chili di puffi, quintali di cristine ai fiocchi d'avena e tonnellate di alessandre valerie manere. Correte, gaurropodi!

A proposito di grossi autori che tornano a far parlare di sé, che ne dite dell'ultimo exploit di Go "Mazinga" Nagai? Fra un fumetto di demoni e l'altro era normale che prima o poi il nostro autore preferito di storie robotiche finisse all'inferno... E che inferno! Il vecchio Go è precipitato dritto dritto in quello della dantesca Divina Commedia, ed è riuscito a ritornare su accompagnato da Virgilio solo dopo due volumazzi da 264 pagine l'uno intitolati **Dante Shinkyoku Jigoku Hen**: è la prima volta che un autore giapponese si mette alla prova con una cosa tanto impegnativa, e solo per lo sforzo meriterebbe di essere pubblicato in Italia. Vorrei proprio vedere se anche questa volta qualcuno viene a rompere le *dragon ball* affermando che i fumetti giapponesi sono solo violenti e diseducativi!

Ed eccoci al settore **Kappella 2000**, un po' di chiacchiere sul mondo dei manga visto da dietro le quinte.

Gontratti - Come abbiamo visto in **Kappa** 32, il mangasauro di Masashi Tanaka è sfruttatissimo per quanto riguarda pupazzame, gadget e varie amenità. Pensate che ultimamente una stazione sciistica giapponese ha inaugurato la **GONdola**, una seggiovia con le cabine a forma di capoccione di Gon, e distribuisce berretti che - a vederli da lontano - sembrano dei piccoli Gon che mordono la testa del possessore. Be', con tutto questo movimento era prevedibile che qualcuno proponesse di realizzare il cartone animato del mostriciattolo, per la gioia di Tanaka. Peccato che cavilli contrattuali impediscano il lieto evento, così, almeno per il momento, l'autore è costretto a rifiutare e a mangiarsi le mani dalla rabbia. Un suo dito è stato ritrovato in bocca a Gon, il quale si è affrettato a dichiarare che stava solo aiutando il suo creatore.

Grande successo per la riedizione di **Gamera Tai Gaos**, che festeggia il trentennale del celebre tartarUFO (o UFOruga?). Eh, già! La prima apparizione di Gamera risale infatti al lontano 1965, per cui **Buon Kompleanno** anfibio al mio lontano parente! Neanche a farlo apposta, poi, il 5 aprile compie gli anni anche **Akira Toriyama**, praticamente due giorni dopo l'uscita della versione italiana di **Dragon Ball**. E dato che noi dovremo leggerci il suo fumetto a rovescio, gli auguri glieli facciamo nello stesso modo: onnaelpmoK nouB id irugua itnat!

Il Kappa

Ponpoko © TNHG 1994

VENERDI' 28 - ore 16:00
Proiezione: **BATMAN** - La maschera del Fantasma
SABATO 29 - ore 21:00
Incontro con **Isao Takahata**
Proiezione: **PONPOKO** (l'ultimo successo di Isao Takahata)
DOMENICA 30
Premiazione concorso animazione e miglior cartoon dell'anno

Per la durata complessiva dei tre giorni saranno inoltre proiettati altri cartoon di Isao Takahata, fra cui **Una tomba per le lucciole**, **Goshu il violoncellista** e **Omohide Poroporo**

CARTOOMBRIA
FESTA DEL CINEMA D'ANIMAZIONE
28, 29, 30 aprile 1995
Teatro del Pavone, Corso Vannucci, Perugia
Per informazioni tel. (075) 5724911

EROI

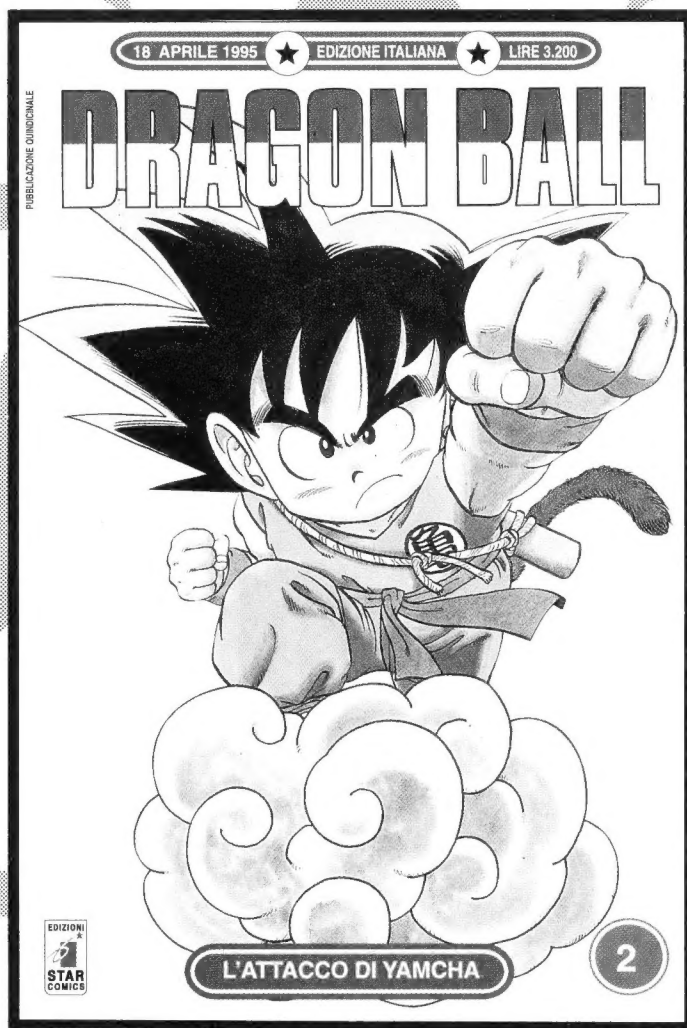
Ecco Tigerseven con la sua bella faccina tigresca e la sciarpa rossa, quest'ultima regalo del suo acerrimo nemico l'Uomo Lupo.
© P. Production

Bentornati amici! Anche per questo appuntamento con la rubrica *Eroi* continuiamo la carrellata sulle produzioni giapponesi dal vivo giunte anche in Italia. Questa volta tocca a **Tetsujin Tigerseven** (Tigerseven l'uomo d'acciaio), un'altra produzione della P. Production (Spectroman e Zaborgar) trasmessa in Giappone dal 6 ottobre 1973 al 30 marzo 1974 per un totale di 26 episodi. Quattordicimila anni fa esisteva sulla Terra il leggendario Impero di Mu: gli abitanti di questo antico impero erano temuti dal resto dell'umanità a causa della loro indole aggressiva e bellicosa. La leggenda narra che gli esseri umani, forti della loro grande determinazione, riuscirono a rinchiudere nelle profondità del sottosuolo il malvagio imperatore e il suo popolo. Purtroppo, però, la mente perversa dell'imperatore sopravvisse per migliaia di anni, pronta a ritornare un giorno in superficie e attuare il piano per dominare la Terra. Durante una spedizione in Egitto il professor **Takaido** scopre all'interno di una tomba un antico amuleto che si rivela essere magico, e che consente di fare rivivere nel corpo di un essere umano il potere di un antico giustiziere, **Tigerseven**, creato dalla progredita scienza egizia per contrastare l'Impero di Mu. Ritornato in Giappone, Takaido affida il prezioso oggetto a **Takeshi Takigawa**, un ragazzo a cui è stato sostituito il cuore malato con uno artificiale. Pronunciando la parola 'tigerspark' Takeshi è in grado di trasformarsi in Tigerseven, facendo così rivivere l'antico eroe leggendario. Tigerseven è un potente uomo meccanico dotato di straordinari poteri e di un'arma formidabile, il Fightglove, un guanto che potenzia all'inverosimile il suo braccio destro rendendolo capace di sfondare qualsiasi materiale. Il nostro eroe è anche dotato della **Spark**, una formidabile motocicletta la cui tecnologia consente di raggiungere velocità elevatissime. Mentre parlavo del protagonista della storia mi sono dimenticato dell'imperatore di Mu... Quest'ultimo, dopo migliaia di anni, è riuscito finalmente a fare risorgere il suo impero grazie a **Giru Taishi**, un uomo senza scrupoli che per brama di potere diventa il nuovo imperatore, pronto a eseguire i piani di vendetta contro l'umanità nascondendo il proprio volto dietro un elmo simile alle maschere funerarie degli antichi faraoni. Per attuare il piano di conquista, Giru si serve del suo comandante **Maschera Oscura** e di orribili mostri **Genjin** (metà uomo e metà bestia) creati dai suoi malvagi poteri. Fra tutte le serie dal vero giapponesi, questa è sicuramente una fra le più ridicole. Certamente la faccia da peluche del protagonista non giova affatto alla sua fama (eh sì... l'Uomo Tigre era proprio un'altra cosa) per non parlare delle incongruenze presenti: come potevano infatti gli egizi conoscere la tigre, visto che questo animale vive in Asia e non in Africa? Dopotutto non mi sembra che abbiano visitato questo continente e neppure che le tigri a quell'epoca scorrazzassero per il mondo (sì, lo so, questo può anche non essere importante, ma bisogno pure essere coerenti quando si sceneggia qualcosa, no?). Bene, anche per questa volta ho terminato. Era l'ora, direte voi... Comunque non vi preoccupate, visto che sarò qui anche il mese venturo. Ciao!

Andrea Pietroni

*In alto a destra, ecco il malvagio **Giru Taishi** pronto a impartire gli ordini ai suoi mostri. A fianco potete osservare **Takeshi** mentre sta per trasformarsi in **Tigerseven** sotto gli sguardi sbalorditi dei suoi amici. In basso a destra, il nostro eroe in sella alla velocissima moto **Spark**.*
© P. Production

finalmente...

DRAGON BALL

IL FUMETTO CHE SI LEGGE
A ROVESCIO

quindicinale! in edicola da aprile
i giorni 3 e 18 di ogni mese!

YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:

FINALMENTE AI ENTRA NEL TUO VIDEOREGISTRATORE!

Sedici anni e mille insicurezze. Yota è innamorato della coetanea Moemi, ma non ha il coraggio di dichiararsi. E per di più Moemi è innamorata, pur non ricambiata, proprio del miglior amico di Yota, Takashi. In preda a una grande depressione, Yota noleggia una videocassetta dalla cui copertina ammicca promettente il grazioso volto della consolatrice virtuale Ai Amano. Ma Yota non è entrato in una videoteca comune. E se ne accorgerà presto, quando dallo schermo del suo televisore balzerà fuori *video girl Ai*. E' l'inizio della più tenera favola catodica del secolo.

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679